JOC FULL: Broken Sword: The Sleeping Dragon

LEVEL DVD9 GB

Games, Hardware & Lifestyle

● Iulie 2008 14,99 LEI

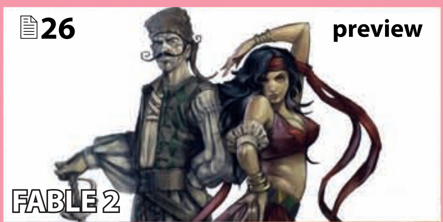
LEVEL Iulie 2008

Grand Theft Auto IV ■ FABLE 2 ■ MASS EFFECT PC ■ Command & Conquer: Red Alert 3

Adună puncte 250 puncte Câștigă reviste

Detalii la pagina 2









REVIEW WARHAMMER: MARK OF CHAOS – BATTLE MARCH ▸ BUS SIMULATOR 2008 ▸ XIII CENTURY: DEATH OR GLORY ▸ WII FIT ▸ VIKING: BATTLE FOR ASGARD ▸ MARIO KART WII ▸ RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES ▸ GHOST SQUAD **HANDS-ON** AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES **PREVIEW** C&C: RED ALERT 3 ▸ TOMB RAIDER: UNDERWORLD **SPECIAL** FOTBALUL – DE LA REALITATE LA JOC VIDEO **RETROZONE** SHOGUN: TOTAL WAR **BISTRO DELL'ARTE** CULTUL

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru (adrian_dumitru@vogelburda.ro)
Director Tehnic:
Dan Dănilă (dan_danila@vogelburda.ro)
Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Sebastian Bularca (Locke) (locke@level.ro)

Redactor-coordonator adjunct:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Colaboratori:
Paul Policarp, Andrei Neagu (zuluf@level.ro),
Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor
(absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro),
Marin Nicolae
Au mai publicat: Andrei Licherdopol, ANDY
(caricaturi), Dan Andrei Cruceanu

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu (adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Sofia Grigore (sofia_grigore@vogelburda.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Laurențiu Țitei (laurentiu_titei@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana_badescu@vogelburda.ro)
Alex Draghini (alex_draghini@vogelburda.ro)
Nicu Anghel (nicu_anghel@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728, 0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei LEVEL a fost publicată în 21.000 de exemplare.

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare ianuarie 2007 - ianuarie 2008), LEVEL are 79.000 cititori/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:



Un pas înainte...

Se fac aproape șapte ani de când am intrat prima dată pe ușa redacției LEVEL. Pe vremea aceea, Mike tocmai devenise redactor-șef după plecarea lui Cashu. Îmi aduc aminte primele impresii… Mike, tânăr, activ, agitat, stresat și dornic să facă ceva. Mitza, mut, în fața calculatorului, cu o reținere clară de a scoate prea multe cuvinte. Claude, înalt, așezat pe scaun, zâmbitor, dar agresiv ori de câte ori punea mâna pe câte un joc care nu funcționa chiar cum se aștepta el. Sebah, destins, calm, cu poftă de viață. BogdanS, proaspăt angajat și el, ușor pierdut în spațiu. Marius Ghinea… un om foarte greu de caracterizat într-o propoziție… Se poate spune despre el că era un excentric. Iar peste noi toți, o redacție redusă ca suprafață, dar separată de restul companiei, pentru că aici totul era… diferit. Lumea se distra, lumea comunica… oamenii erau prieteni. Și asta s-a menținut o lungă bucată de vreme. Odată cu venirea lui Koniec, lumea ne-a caracterizat ca fiind cea mai productivă echipă LEVEL. Și tind să fiu de acord.

Mai târziu însă, lumea a început să plece. Întâi Claude, ulterior eu, Mike, Koniec și Mitza, însă a venit cioLAN. Au venit Rzarectha și KiMO. Eu și Koniec ne-am întors, precum oile rătăcite. Și uite așa am prins trei redactori-șefi și aproape trei generații de redactori. 7 ani cu un an pauză. Mult timp…

Motivul pentru care aduc toate aceste lucruri în discuție este legat în mod direct de faptul că îmi scriu ultimul editorial pentru revista LEVEL. Începând de luna viitoare nu mă veți mai vedea în lista de redactori. A venit momentul să fac un pas înainte, să intru în rândul celor care pleacă. De ce… Pentru că LEVEL nu mai e pentru mine. Și nu are legătură cu voi. În momentul în care am ajuns redactor-șef, am făcut un legământ, și anume acela de a face din această revistă într-adevăr ceea ce vă doriți. Pentru că am crezut și cred cu putere că în atâția ani am înțeles ce așteptați voi de la o revistă de jocuri. Atât cât am putut, am făcut, nu singur, ci împreună cu redacția LEVEL. Pe această cale îi mulțumesc lui KiMO, care a înțeles ce vreau să fac, de ce vreau să fac și atât cât a putut, mi-a acordat tot sprijinul… Mai departe nu pot merge pentru că, în legământul pe care l-am făcut am introdus o clauză, și anume aceea că dacă nu voi mai putea face ceea ce-mi doresc din motive „externe", voi pleca. Și asta fac. Pentru că fiecare șut în fund, credeți-mă, reprezintă un pas înainte.

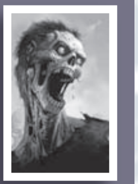
Dacă vă întrebați, voi rămâne în jurnalismul de specialitate. Veți mai citi articole de-ale mele în LEVEL din poziția de colaborator. Mă veți găsi și în alte părți, poate pe alte poziții. Așa că dacă vreți să mai schimbăm o vorbă… nu plec departe.

Vouă vă doresc toate cele bune. Iar redacției LEVEL îi doresc să fie capabilă de mai multă răbdare și voință decât mine pentru a depăși obstacolele din viitor, pentru a scoate o revistă dedicată vouă, celor care citesc. Pentru că dacă e un singur lucru care contează pentru noi, acela sunteți voi. Altfel nimeni nu și-ar mai da interesul pentru LEVEL. Nu ar avea de ce…

■ Locke

CUPRINS

KiMO



1. Grand Theft Auto 4
2. Mass Effect
3. Viking: Battle for Asgard

Koniec



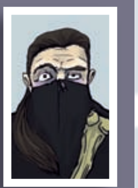
1. Mass Effect
2. Grand Theft Auto 4
3. Ghost Squad

Locke



1. Mass Effect
2. Age of Conan: Hyborian Adventures
3. Grand Theft Auto 4

cioLAN



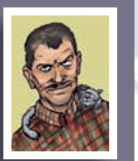
1. Mass Effect
2. Resident Evil: The Umbrella Chronicles
3. Age of Conan: Hyborian Adventures

Bogdans



1. Sony HDR-SR12
2. Asus Eee PC 900
3. Vivotek Network Camera PZ6122

Marius Ghinea



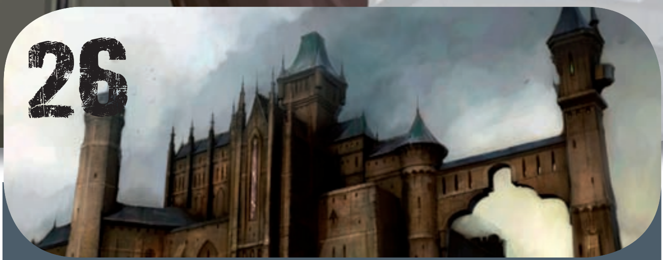
1. Mass Effect
2. Grand Theft Auto 4
3. XIII Century: Death or Glory



52

Grand Theft Auto IV

După o lungă așteptare, iată că putem din nou să șutim mașini, să stuchim milițieni pe stradă și puțin să ne pese de zonele cu parcare interzisă. De data aceasta vom face ravagii în rândurile americanilor cu ajutorul unui sârb, Niko Belic. Dacă vreți să vedeți de ce fata de pe copertă are un sugitop în gură, dați repede la pagina 52.



26

Fable 2

Mai țineți minte Fable? Koniec nu, deși l-a jucat. Molyneux e un mare dubios. Ba scoate jocuri de stă mâța-n coadă, ba niște porcării de-ți stă mintea-n loc. Dar, zice el și toată șleahta sa de marțifoi, Fable 2 va pune punctul pe i și de data asta va fi ce cerem. Să dea Domnu'!

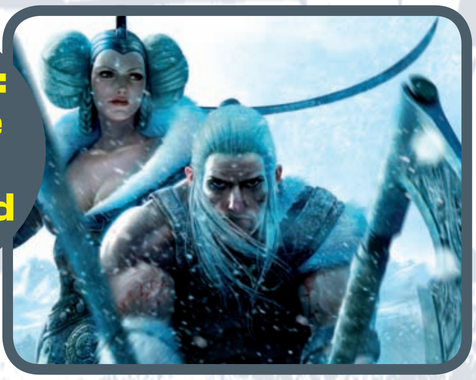
Age of Conan: Hyborian Adventures



34

„Ș-am plâns și m-am târât pe jos ca șarpele ș-am făcut mătănii la Zidul Plângerii și m-am rugat un an întreg să iasă odată AoC, ca să înlocuiesc cu ceva World of Warcraft". Nu știți încă la ce să vă așteptați de la el? La pagina 34 avem un hands-on în care Lockastian vă spune de ce n-are cimmerianul coadă.

Viking: Battle for Asgard



58

Dacă tot ne-am perindat prin Hiperboreea cu Conan și mușculoșii săi, nici vikingul ce se bate pentru Asgard nu se lasă mai prejos. Pletos și vânjos, cu ditamai topoarele în mâinile lui de fierar, blondinul nostru împarte justiția lui Thor în stânga și-n dreapta. Capul ce se pleacă, sabia nu-l taie? HA! Greșit!

Shogun: Total War



Shogun, shogun, shogunaş... Dragul mamii copilaş... vremurile ce au trecut sunt întotdeauna mai bune decât cele actuale. Sau cel puţin aşa ne fac unii iredentişti să credem. În cadrul rubricii Retro, luna asta ne-am hotărât ca Jack să scrie despre Shogun: Total War.



Dacă îţi place să tragi în stânga şi în dreapta fără să îţi pese de cine îţi intră în cătarea puştii, atunci Resident Evil: The Umbrella Chronicles este jocul pentru tine. Măţăraie, sânge, zombie şi viermi sunt tot ce vei vedea, dar să nu îţi fie frică. Controller-ul de Wii, transformat brusc în pistol, te va scoate din belea.

Resident Evil: The Umbrella Chronicles



Că tot suntem acum în plină desfăşurare a EURO 2008, iată un articol ce face un scurt istoric al jocurilor cu fotbal şi îţi prezintă părerea lui Koniec despre cele mai importante simulatoare de fotbal ale momentului.

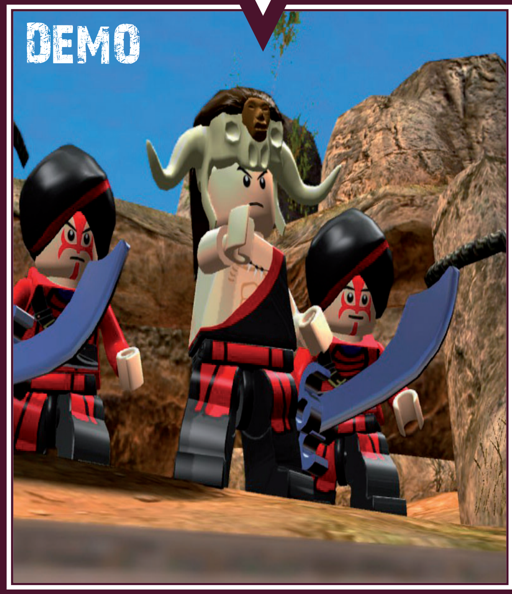
Fotbalul – de la realitate la joc video

LEVEL DVD



Devil May Cry 4 - O sabie cât el de mare şi două pistoale de nădejde. „Albinosul" s-a întors! Trăiască-i... spada!

LEGO Indiana Jones - Indiana Jones a fost resuscitat, turnat în plastic şi expediat în junglă, unde-şi pune mintea cu sălbaticii.



FLIPSIDE - Tocmai ai scăpat de la balamuc. Alergi de nebun. Soarele străluceşte, păsărelele cântă, iar tu zburzi fericit de la un norişor la altul. Nu rataţi acest mod original pentru Half-Life 2.



Brothers in Arms: Hell's Highway - Operation Market Garden a fost una dintre cele mai mari operaţiuni din timpul celui de-Al Doilea Război Mondial, o operaţiune plină de dramatism. A sosit timpul să aflăm de ce.





Haunted House - O casă bântuită, care îşi primeşte fanii jucători ai RPG-ului The Elder Scrolls IV: Oblivion cu braţele deschise. Be very afraid!

NOTĂ: Interfaţa DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluţie de 1024x768 şi o adâncime a culorii de 32 biţi. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfaţa poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât şi sub Windows NT/2000/XP. Sub Windows Vista interfaţa este în stadiul BETA. Din cauza multitudinii de configuraţii, redacţia LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcţionarea interfeţei şi a aplicaţiilor. Programele care au intrat în componenţa LEVEL DVD au fost testate şi selectate cu grijă în redacţia LEVEL. Totuşi, redacţia nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcţionarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 6.02 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) şi BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicaţiile de pe DVD, vă rugăm să contactaţi telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENŢIE! Pentru rularea corectă a interfeţei DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluţii minime de 1024x768, o adâncime a culorii de 32 biţi !









Puține adventure-uri s-au bucurat de sequel-uri remarcabile, iar The Sleeping Dragon, al treilea joc din seria Broken Sword, este unul dintre ele. Venerabila serie a început în 1996 cu Broken Sword: Shadow of the Templars, un joc de aventuri cu o atmosferă învelită în mister care și-a găsit casa într-o lume 2D frumos animată de mâinile unor artiști deosebit de talentați. The Sleeping Dragon face cu succes trecerea la universul tridimensional ce domină jocurile din zilele noastre, păstrând în același timp povestea captivantă, puzzle-urile provocatoare, umorul și grafica de calitate care au transformat seria într-o veritabilă legendă. Iar pentru că al treilea joc din serie rămâne în continuare unul dintre favoritele noastre, unul dintre cele mai reușite jocuri de aventuri din toate timpurile, ne-am gândit că ar fi excelent să vi-l oferim în versiune completă.

Cea de-a treia dimensiune a deschis o mulțime de posibilități în privința abordării puzzle-urilor, care ar fi fost dificil, ba chiar imposibil de rezolvat într-un joc 2D. Multe dintre ele implică folosirea sau manevrarea unor obiecte din mediul înconjurător pentru a debloca accesul către următorul nivel. Eroii se cațără pe stânci, se balansează pe frânghii și fac echilibristică pe marginea prăpăstiilor, însă puzzle-urile ce pot fi rezolvate în astfel de moduri nu lasă deloc impresia că am avea de-a face cu un joc de acțiune bazat pe elemente de platformă. Aventura pură și misterul definesc Broken Sword: The Sleeping Dragon, un triumf al genului care ne-a încântat și continuă să ne încânte cu o lume 3D la fel de atrăgătoare ca la vremea lansării sale. Dovezi ale măiestriei designerilor, oamenii care au pus mână de la mână pentru a ne oferi o experiență unică, se găsesc la tot pasul prin joc, iar jucându-l, ai impresia că ai aterizat într-un film al cărui erou principal ești chiar tu, jucătorul.

Broken Sword: The Sleeping Dragon este recomandat oricui, nu numai iubitorilor genului, pentru care aventura inedită pe care o oferă a rămas sau va rămâne vreme îndelungată în amintirea lor. Așadar, la joacă!

Cerințe minime de sistem:

- Procesor Pentium III 750 MHz
- Memorie 128 MB
- Accelerare 3D 64 MB

FooBillard



Biliardul nu mai este ce-a fost odată, iar acum îl putem juca liniștiți chiar și pe telefoanele mobile, nu numai pe calculator, unde FooBillard dă cu tacul printre pixeli. Jocul vine cu o fizică suficient de realistă pentru a te ține departe de pădure, fragi și mure, adversari controlați de AI și o mulțime de moduri în care te poți juca cu bilele, precum carambol sau snooker. Engine-ul fizic este bun, dar imperfect. Așadar, dacă ești un profesionist într-ale biliardului, nu ezita să-i dai un telefon autorului ca să-i spui unde a greșit. Omul recunoaște că și-a imaginat cum ar trebui să funcționeze jocul din punct de vedere fizic și a implementat tot ceea ce avea prin dosarul de cunoștințe generale de biliard în cea mai nouă creație a sa. Probabil că realitatea este alta, dar asta nu înseamnă că jocul nu este bun. Este?

Kong

Kong este un top-down shooter doldora de maimuțoi însetați de sânge ce-și fac damblaua într-un mediu complet 3D. Regulile sunt simple: adună cât mai multe pachețele de sănătate, armuri și arme, iar apoi vânează-ți inamicii ca să-i faci oale și ulcele. Kong dispune de trei moduri de joc, și anume clasicele deathmatch, team deathmatch și capture the flag, existând planuri de introducere a câtorva moduri noi în viitorul apropiat. Boții care joacă rolul maimuțoilor în offline sunt excelenți pentru a te antrena, însă adevărata plăcere constă în a-l juca online, multiplayer-ul venind cu opțiunea de a-ți face damblaua în LAN sau pe internet. Be the monkey!







THE FORCE UNLEASHED OCOLEŞTE PC-UL

Într-un interviu acordat site-ului VideoGamer.com, Cameron Suey (producer LucasArts) ne-a spulberat orice speranţă că vom vedea o versiune pentru PC a lui Star Wars: The Force Unleashed. Motivul? Simplu: potrivit spuselor lui Suey, preţul configuraţiei necesare pentru a rula The Force Unleash la detalii maxime se învârte în jurul fabuloasei sume de 4000 de verzişori. Orice altă configuraţie, spune tovarăşul Suey, se va cocoşa sub greutatea Forţei şi ne va strica bunătate de experienţă de joc. Acum nu ştim de unde-şi face nenea Cameron cumpărăturile sau ce lighioană făcătoare de minuni va fi The Force Unleashed, dar 4000 de dolari ni se pare o sumă exagerată şi tare avem impresia că lucaşilor le e puţin cam lene să-şi optimizeze jocul. Dar să zicem că am înghiţit gogoaşa de 4000 de dolari. Mai mult, o să facem un efort să acceptăm faptul că Wii-ul e mai potent decât behemotul de 4000 de dolari (wiimote-ul e unul dintre lucrurile pe care banii unui discipol al PC-ului nu-l pot cumpăra). Totuşi, cineva să ne explice cum se face că PS2-ul (da, va exista până şi o versiune de PS2) e în stare să ducă un joc care ar îngenunchea orice PC sub 4000 de dolari!!!

Altfel spus, dragi posesori de PC-uri... „You want The FORCE??? YOU CAN'T HANDLE THE FORCE!!!!!



ZECE MILIOANE DE XBOX360 ÎN STATELE UNITE

Se pare că Microsoft a reuşit să vândă peste zece milioane de console Xbox360 numai în Statele Unite (19 milioane în întreaga lume) şi speră ca numărul să crească simţitor acum că GTA IV face ravagii în rândul tineretului capitalist. Astfel, Xbox360 devine prima consolă next-gen care reuşeşte să treacă de pragul de 10 milioane de unităţi vândute. La rândul său, Sony a raportat un număr de 9,3 milioane de PS3-uri vândute în anul fiscal care s-a încheiat în martie 2008 (o diferenţă de peste cinci milioane de unităţi faţă de anul anterior, deci o duce din ce în ce mai bine), iar Nintendo se laudă cu 25 de milioane de Wii-uri vândute de la lansare şi până acum. Milioane, vă spun, MILIOANEEEEEEE!!!! Să înceapă războiul!!!



COD4 ATINGE COTA DE 10 MILIOANE

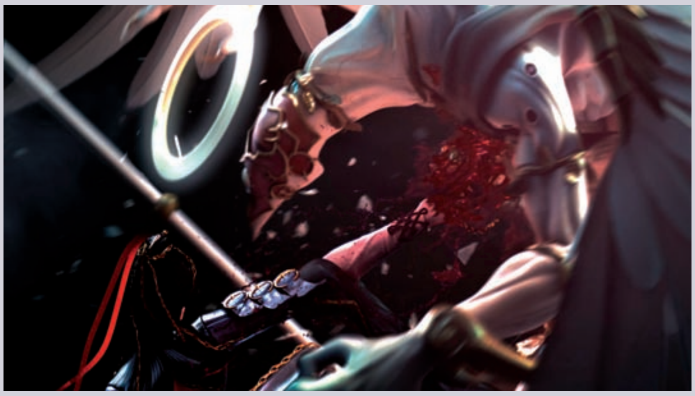
Infinity Ward anunţă, prin intermediul şefului Vince Zampella, că FPS-ul COD4 a atins cota de 10 milioane de copii vândute, menţionând de asemenea că varianta pentru Xbox 360 a fost cea care s-a vândut cel mai bine. Jocul a fost lansat în noiembrie anul trecut pentru PC, PS3 şi Xbox 360 şi încă se afla în primele 10 locuri din Top 40 UK All Formats, al celor mai vândute jocuri.

FPS-ul celor de la Activision se numără printre puţinele jocuri ce au atins cota de 10 milioane de exemplare vândute, din anul 2000 şi până în prezent. În plus, Variety Map Pack-ul disponibil pentru download a fost achiziţionat de peste 1,5 milioane de gameri.



PATRU TITLURI NOI „MARCA" SEGA

Dacă vă interesa ce mai învârte taica Sega, aflaţi că tocmai a încheiat un acord de distribuţie cu cei de la PlatinumGames (un studio independent înfiinţat de foşti angajaţi Capcom) pentru nu mai puţin de patru joculeţe proaspete şi apetisante. Primul as din mâneca lui Sega este MadWorld, un action pentru Wii pe cât de artistic (grafică alb-negru în stil Sin City), pe atât de violent. Următorul pe listă este Infinite Line, un RPG pentru Nintendo DS care, zice-se, „va forţa la maximum limitele consolei" şi va fi unul dintre cele mai complexe RPG-uri pe care le-a văzut DS-ul până acum. Trecem mai departe la Bayonetta, un action nex-gen (produs de Hideki Kamiya, „părintele" lui Devil May Cry) care va bântui consolele PS3 şi Xbox360. Despre cel de-al patrulea titlu nu ştim absolut nimic, doar că va fi produs de Shinji Mikami, omul din spatele lui Resident Evil. Le aşteptăm cu nerăbdare…



ÎNAPOI ÎN PREISTORIE!

Din ciclul de studii „Nu mai plânge, Jane, viața-i doar de formă, jocul nu ne omoară, jocul ne transformă", dintr-un reportaj care a văzut lumina zilei în cotidianul Daily Mail (http://www.dailymail.co.uk/news/article-1022062/Why-men-conquer-Xbox.html), aflăm cum se poate transforma un om normal într-o bestie a cavernelor dacă își pune mintea „să ridice o consolă de jocuri în mânuțe." Noi o să presupunem că s-au referit la gamepad-ul consolei, pentru că nu vedem ce am avea de câștigat dacă ne ridicăm toți consolele în aer ca să... ce? Să dăm cu ele de pereți, nu credem. Dar să revenim la neandertalii noștri.

„Jucând, dar mai ales câștigând, majoritatea jocurilor high-tech (?! n.r.) activează părți ale creierului care, la bărbați, fac conexiunea cu instinctul primar de a cuceri", declară oamenii de știință citați de Daily Mail. Tocmai de aceea, zic ei, bărbații sunt mai obsedați de jocuri decât femeile. Ei, mirare! „Bărbații sunt pur și simplu mai motivați de dorința de a învinge," a continuat un oarecare profesor Allan Reiss, omul care a venit cu ideea de a cabla bărbați și femei deopotrivă la un scaner MRI, în timp ce se jucau un joc. Nu știm care. Astfel, cutezători din fire, cercetătorii au descoperit că ambele sexe și-au activat porțiunile din creier asociate cu recompensa și dependența. Creierul bărbatului, însă, s-a activat mai tare. Boiiing!

Reiss a ținut să adauge că „aceste diferențe între sexe (mare, mic, mare?) ne-ar putea ajuta să explicăm de ce bărbații sunt mai atrași, chiar dependenți de jocurile video, decât femeile. Putem spune că bărbații tind să devină mai teritoriali, într-un mod intrinsec. Nu trebuie să fii un geniu ca să-ți dai seama cine au fost, din punct de vedere istoric, cuceritorii și tiranii speciei noastre." Niște neandertali?!



GUITAR HERO(IN): METALLICA

După ce Activision a anunțat Guitar Hero: Aerosmith (serios???), fanii Guitar Hero și-au dat îndârjiți cu presupusul care va fi următoarea formație care va face un ban cinstit de pe urma halucinantului simulator de cântat. Cele mai vehiculate nume au fost Van Halen și, de bună seamă, Metallica. Activision și-a râs în barbă și i-a lăsat pe micuți să fiarbă în suc propriu. Asta până acum câteva zile, când anunțul ne-a izbit ca primul riff din Master of Puppets: „În anul fiscal 2009 vom publica Guitar Hero: On Tour (pentru Nintendo DS), Guitar Hero: Aerosmith, Guitar Hero: Metallica și Guitar Hero IV." Cum anul fiscal 2009 al lui Activision se va încheia în 31 martie 2009, nu putem decât să presupunem că moșuleții de la Metallica își vor da în petec cel mai târziu în primăvara lui 2009. Hardcore. Guitar Hero Metallica. De când îmi doream să cânt Saint Anger la o mini chitară de plastic cu cinci butoane colorate în fața pârnăiașilor de la Jilava. Mă vor iubi. Poate chiar la propriu… Pe un ton mai optimist, dacă în playlist va exista Orion și un mic Clifford Lee Burton pe post de personaj „unlockabil", îmi rup pâinea de la gură și le cumpăr jocul. Și muzica. Și ghiozdănelul cu Harvester of Sorrow pe care am pus ochii acum șapte ani.

SE VOR LANSA

Devil May Cry 4	PC	Capcom
Romance of the Three Kingdoms XI	PC	Koei
American McGee's Grimm	PC	GameTap
HEI$T	PC, PS3, X360	Codemasters
FlatOut Ultimate Carnage	PC	Empire Intercative
Soulcalibur 4	PS3, X360	Ubisoft



„ZE SECOND NWN2 EXPANSION ALMOST HIR!"

După un Neverwinter Nights 2 neașteptat de bun și un prim expansion care ne-a uns pe suflet, pe 11 iunie, Atari a anunțat că, spre sfârșitul lui 2008, continuarea furtunoasă a poveștii ne va gâdila simțămintele erpegistice timp de aproximativ 15 ore (durata oficială pentru storyline – cam scurtuț). Intitulat Storm of Zehir, expansion-ul promite o reîntoarcere (bine-venită) la stilul Baldur's Gate și Icewind Dale, oferind posibilitatea de personalizare completă a party-ului, tăvăleli care mai de care prin dungeoane (keepăroase) și mai ales un așa-numit „Overland Map", biletul către explorarea non-lineară a ținuturilor Sword Coast și Chultan Peninsula, populate cu dușmănei din ce în ce mai aprigi, dar și condimentate cu tot felul de comori fabuloase pe măsură ce aventurierii își croiesc drum prin necunoscut.

Povestea prefigurează întâmplările ce vor avea loc în Forgotten Realms odată cu apropiata lansare a celui de-al patrulea set de reguli Dungeons & Dragons: după înfrângerea Regelui Umbrelor, Sword Coast-ul încearcă să-și refacă sistemul economic atrofiat de război. Oportuniștii se folosesc de confuzia generală pentru a câștiga bani și influență, formând diferite sindicate comerciale. În acest scop, a fost implementat un sistem de comerț nemaivăzut până acum în RPG-uri similare. Tu, jucătorul (personaj diferit față de titlurile anterioare), vei fi aruncat în această lume instabilă, alături de câțiva camarazi. Pentru a te descurca, va trebui fie să te aliezi cu un sindicat, urmărind formarea unui imperiu comercial, fie să înoți împotriva curentului, croindu-ți propriul drum prin Faerûn, tâlhărind caravane și făcând comerț pe piața neagră. În drumul vostru, veți întâlni teapa șerpișorilor malefici Yuan-Ti și vă veți lovi de xenofobia triburilor ce populează jungla din Samarach, iar cizmele vă vor călăuzi și în locuri dragi precum orașul Neverwinter sau Crossroad Keep.

Da, da, veți avea și noi clase, vrăji, ținte mișcătoare și rase jucabile, multiplayer-ul va oferi noi atracții, iar pe lângă conversații între membrii party-ului așa cum n-ați auzit de la BG2 încoace, își face loc și un sistem de recompensare a lucrului în echipă. Lăsați Yuan-Ti-i să vină la mine!

SPIDER MAN: WEB OF SHADOWS

Activison a dezvăluit noul proiect la care lucrează, şi anume Spider Man: Web of Shadows, care pare să promită, în comparaţie cu celelalte jocuri ale seriei. Web of Shadows va fi produs de Shaba, care nu a mai lucrat la vreun alt joc cu Spider Man în rolul principal, dar a produs şapte jocuri de sport extrem, din care trei fac parte din seria Tony Hawk.

În acest joc al seriei, Spidey se va putea folosi de ambele costume pe care le posedă. Cel roş-albastru (o fi stelist) cu care ne-a obişnuit de la începuturi şi cel negru, achiziţionat recent. Ştiţi voi despre ce-i vorba, aşa că n-are rost să intrăm în detalii. Aşadar, insecta, va face uz de costume şi se va putea schimba în oricare vrea el. Şi asta îl va ajuta să se mişte mai spectaculos, să realizeze combo-uri şi să câştige extra-abilităţi, dar asta depinde de costumul folosit cel mai mult.





STREET FIGHTER 4 PE PC

Se pare că omuşorii de la Capcom fac cu ochiul PC-ului din ce în ce mai des. După Devil May Cry 4, a sosit timpul ca Street Fighter 4 să decoleze de pe aparatele arcade şi să bombardeze cele trei platforme majore. Astfel, oficialii Capcom au declarat că Street Fighter 4 este programat să apară pe Xbox360, PS3 şi (hell yeah!!!) PC. Din nefericire, n-a fost furnizată o dată de lansare. E timp…

INTRĂ PE *www.level.ro*

Lasă pornakele şi intră pe site-ul www.level.ro. Te aşteaptă o mulţime de review-uri, cele mai noi ştiri (dacă ar fi mai noi, ar trebui să le inventăm), cele mai proaspete screenshot-uri şi cele mai valoroase trailer-e. Dacă abundenţa de informaţie nu te va satisface, câteva mii de jocuri flash atent selecţionate îţi stau la dispoziţie pentru a-ţi alunga plictiseala de peste zi. Avem culori, avem poze, avem sunete… Şi îl avem pe Grim. Nu-i lăsa pe Ceilalţi să ţi-o ia înainte, pune-ţi Internet şi intră pe Site-ul LEVEL. Intră în rândul Lumii, intră pe www.level.ro.

Internetul este mai aproape de tine ca oricând. Cu Vodafone Internet pe mobil

Internetul pe mobil de la Vodafone îți aduce Internetul în palmă.
Chiar dacă nu ești în fața calculatorului, poți intra pe Yahoo Messenger & Mail sau poți folosi Google search să găsești rapid răspunsul la orice întrebare, de oriunde ai fi.

Ia lumea cu tine prin Internet pe mobil

Ușor de folosit și rapid, Vodafone Internet pe mobil te ține conectat la site-urile tale preferate, la Messenger și e-mail oriunde ai acoperire GSM.

Vodafone live! este acum poarta ta de acces către Internet de pe telefonul mobil. Cu un design nou, portalul Vodafone live! îți pune la dispoziție link-uri directe către peste 40 de site-uri românești și internaționale. În plus, poți accesa orice site dorești tastând adresa, la fel ca pe calculator, iar Google search îți stă la dispoziție pentru căutarea oricărei informații.

Apasă tasta live! și te-ai conectat la Internet de pe mobil.

Convinge-te, ai Internetul în palmă! La cele mai avantajoase tarife.

Fie că ești abonat sau utilizator al Cartelei Vodafone, noul serviciu Vodafone Internet pe mobil îți aduce prețuri foarte atractive pentru navigarea pe Internet.

Poți opta fie pentru un abonament lunar de **4 EUR (4,76 EUR cu TVA)**, dacă vrei să navighezi frecvent pe Internet de pe telefonul mobil, și ai navigare gratuită nelimitată în Vodafone live! și trafic gratuit pe oricare alte site-uri Internet, în limita a 500 MB. De exemplu: 1.500 de pagini accesate și 500 de email-uri (fără documente atașate) consumă aproximativ 100 MB.

Dacă intenționezi să accesezi Internetul numai ocazional, poți opta pentru sesiunea Vodafone Internet pe mobil și vei fi tarifat cu **0,20 EUR (0,23 EUR cu TVA)** la fiecare conectare și 0,40 EUR/MB (0,48 EUR cu TVA) pentru traficul realizat pe alte site-uri, în afara portalului.

Promoțional, dacă ești abonat Vodafone România, poți naviga pe Internet gratuit și nelimitat, în primele două luni de la activarea serviciului!

După consumarea celor 500 MB incluși în abonament sau în promoție, traficul suplimentar se tarifează cu 0,40 EUR/MB (0,48 EUR cu TVA).

Gamă extinsă de telefoane compatibile

Poți utiliza orice telefon compatibil Vodafone live! pentru a accesa Internetul. Dacă telefonul tău nu este compatibil Vodafone live!, nu îți face griji! Caută în meniul telefonului funcția “internet“, “browser“ sau “navigator“ ilustrată în mod frecvent de un glob pământesc, iar dacă această funcție există, atunci ești sigur că poți accesa Internetul de pe mobilul tău.



Cum activezi Vodafone Internet pe mobil

Poți activa serviciul Vodafone Internet pe mobil în orice magazin Vodafone sau în magazinele partenerilor noștri. De asemenea, dacă ești abonat Vodafone, poți activa noul serviciu direct de pe telefonul tău, sunând gratuit la *live (*5483), precum și prin serviciul de administrare a contului de client, MyVodafone. Utilizatorii Cartelei Vodafone își pot activa serviciul tastând *147#.

Pentru mai multe detalii, vizitați www.vodafone.ro

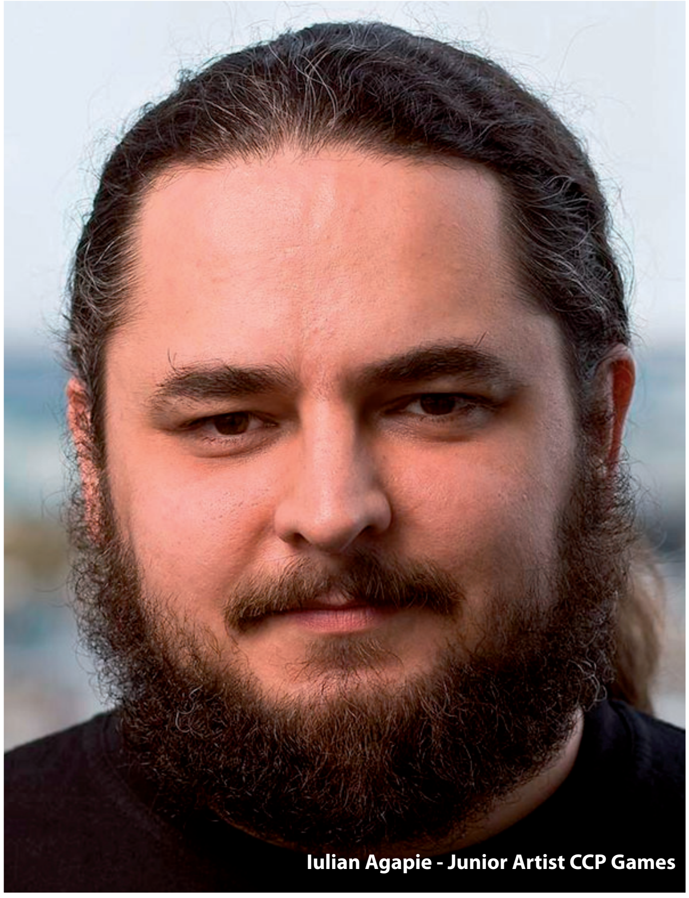
Trăiește fiecare clipă

vodafone

Cu puțin timp înaintea lansării oficiale a expanssion-ului Empyrean Age pentru MMO-ul spațial EVE Online și al războiului intergalactic pe care îl va alimenta, iată-ne aflând noi detalii din spatele scenei care continuă să sprijine un univers de posibilități. Așadar și prin urmare, cum o fi să lucrezi tu, un român, pentru studioul care dezvoltă în continuare cel mai complex MMO al momentului din punct de vedere social și nu numai?



De curând, EVE RO CENTER a avut plăcerea de a-i lua un scurt interviu lui Iulian Agapie, singurul developer român care lucrează la CCP, studioul ce ne-a adus în case jocul EVE Online. Iar pentru că băieții de la EVE RO CENTER au fost încântați de ideea de a ne împărtăși detaliile, iată ce am aflat:


Iulian Agapie - Junior Artist CCP Games

EVE RO CENTER: Când și cum ai început să joci EVE Online?

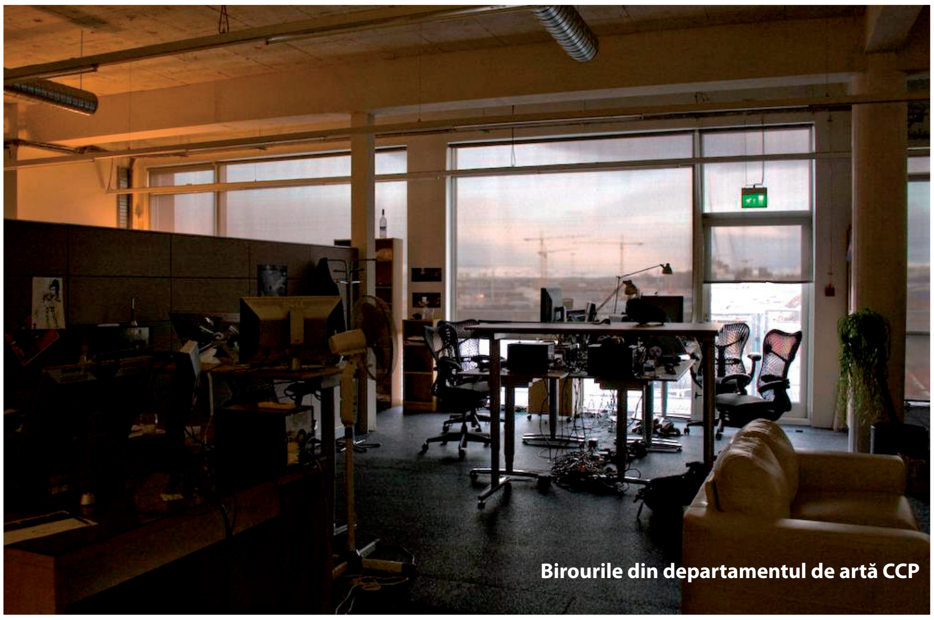
Iulian: E o întrebare inevitabilă. Tot timpul trebuie să răspunzi la întrebarea asta când vorbești despre EVE.

În primăvara lui 2005, unul dintre colegii mei de la serviciu îl juca și părea ceva inedit pe monitor. Am jucat foarte mult Homeworld și Morrowind și eram cam dezamăgit de KOTOR; așteptam să văd universul Star Wars în vasta lume de posibilități a Morrowind-ului.

Pe atunci nu mai aveam nicio pretenție din partea industriei jocurilor. Pe lângă asta, eram și puțin maniac cu munca în acea perioadă, aveam o grămadă de proiecte, responsabilități… Nu doream prea mult să joc ceva nou. Dar EVE chiar era ceva inedit și mi-a reținut atenția pe moment. Mi-a luat câteva săptămâni până să îl încerc și, când am început să joc, nu m-am mai oprit.

Inițial mi-am făcut un personaj Caldari, iar după o săptămână nu mi-a mai plăcut. De fapt, pierdusem nava și voiam să încerc altceva. Apoi am creat alt personaj, Amarrian de data asta, pe care l-am botezat Traandus (și îmi lipsește atât de mult acum...). De atunci, toată lumea avea să mă cunoască cu numele ăsta. Jucam de parcă îmi înșelam nevasta, îmi făceam timp numai pentru mine ca să joc EVE… Țineam jocul deschis toată ziua în taskbar, îmi puneam alarme la telefon să îmi schimb skill-ul… Era o NEBUNIE!

Acum, dacă ar trebui să îmi construiesc din nou un personaj, nu aș mai petrece atât de mult timp. Nu mai pot!


Birourile din departamentul de artă CCP

EVE RO CENTER: Cum te simți să faci parte din echipa de developeri de la CCP?

Iulian: Încă nu mi-am revenit nici pe jumătate după puternicul șoc pe care l-am avut în februarie, când actualul meu șef mă întreba dacă vreau să vin la Reykjavik să lucrez pentru o perioadă de trei luni ca junior artist. („Ce vorbești!!!")

Și în fiecare zi nu îmi vine a crede când mă uit în jurul meu… Iar acum mă pregătesc de o mare schimbare: perioada de test se termină și mă așteaptă un adevărat contract cu CCP!

Acum nu doar că joc EVE, acum CREEZ pentru el, sunt implicat în a-l schimba și a face noi lucruri pentru el, am amprenta mea pe el!

Și e un sentiment frumos, să știu că lucrez pentru un joc extraordinar, cu artiști și designeri superbi și, mai important este că lucrez cu plăcere, mă face să mă simt bine.

Simt că aici îmi este locul, că asta trebuie să fac.

EVE RO CENTER: Te-ai obișnuit ușor cu țara și oamenii, vremea de acolo?

Iulian: Eh, nu chiar. În primul rând este limba, care e

foarte ciudată. Acum am făcut un progres, după trei luni de când tot aud islandeza în jurul meu: ştiu când începe şi când se termină un cuvânt. Am pus mâna pe un manual şi un dicţionar islandez şi am de gând să învăţ limba, măcar esenţialul.

În al doilea rând, este vântul tipic Islandei, care chiar „muşcă" din tine dacă nu eşti atent. Vremea se schimbă foarte repede; poţi să vezi toate anotimpurile într-o singură zi aici.

Dar acum a venit vara şi aici, împreună cu mirosul florilor viu colorate şi iarba proaspăt tunsă. Câteodată mă plimb dimineaţa în jurul lacului Tjörnin şi ajung târziu la serviciu. (Scuze, Benjy!)

În al treilea rând, mă înnebuneşte lumina de afară în miezul nopţii! La ora 1 noaptea, afară e ca la 8 seara în România! Apoi, la 3 dimineaţa răsare soarele din nou, nu ai timp să vezi cerul întunecat, să vezi stelele sau luna… Pasările încep să cânte, iar pisicile să alerge după ele (toate pisicile de aici au câte un mic clopoţel la gât).

Deci, am avut probleme cu somnul o perioadă.

La locul de muncă a fost foarte simplu să mă acomodez, să îmi fac noi prieteni, mai ales după excursia CCP-ului în Maroc.

Nu cred că e greu să se simtă oricine bine în Reykjavik. Peste tot găseşti câte un loc interesant şi prietenos unde să te simţi bine. Trebuie doar să încerci (implică foarte multă bere)!

EVE RO CENTER: Poţi să ne spui la ce ai lucrat pentru EVE Online: Empyrean Age?

Iulian: Hm, cred că da…

Am făcut icon-urile pentru grade. A fost, de fapt, primul meu task în CCP. Şi a fost o lecţie bună ca să înţeleg „filozofia" EVE-ului, cum gândesc rasele, care este cel mai important „dedesubt" al fiecăreia, de ce şi cum se diferenţiază între ele. Am învăţat în primul rând o grămadă de noi povestioare, care sunt numai în mintea lui Asgeir (Art Directorul EVE-ului), care m-au ajutat să evoluez şi să creez noile detalii grafice.

EVE RO CENTER: În sesiunile de game design, în şedinţele „Devilor", ai avut vreo sugestie pentru gameplay, idei care să fie acceptate, chiar băgate în joc?

Iulian: Cred că în astfel de şedinţe oricine trebuie să îşi spună ideile care-i vin. Asta face ce este EVE acum, comunicare şi ambiţie ca să gândeşti mereu peste limite, să le forţezi cu fiecare încercare. Şi, da, mi-am făcut simţită prezenţa în şedinţele de genul ăsta. Veţi găsi multe chestii imaginate de mine în joc.

EVE RO CENTER: Ce poţi să ne spui despre ce va fi în viitor, din punctul tău de vedere?

Iulian: Întotdeauna încerc să privesc problemele şi noile idei pentru EVE din punctul de vedere al jucătorului şi mi-e greu, pentru că sunt mereu influenţat de alţi factori care ştiu că există şi sunt prezenţi, după colţ, la departamentele de design şi programare, dar, sper mereu că la sfârşit totul va fi bine. Ceea ce văd eu în întregul univers EVE, şi nu mă refer doar la ce se întâmplă acum în joc, este surprinzător, cu o mulţime de noutăţi şi posibilităţi care în acest moment nu cred că sunt egalate de altceva.

Sunt frustrat că nu pot să vă spun mai multe despre asta. Scuze!



Empyrian Age



O noapte oarecare în Islanda

EVE RO CENTER: Cum vezi comunitatea românească de EVE Online, acum, din perspectiva unui angajat CCP?

Iulian: Când mă gândesc că am făcut asta împreună cu ei doar de plăcere, de dragul distracţiei, neavând niciun sfat în crearea unei comunităţi sau măcar să copiem de la altcineva cum se face, dar nouă chiar nu ne-a păsat cum o să fie, consider că a fost cel mai bun lucru pe care l-am făcut în România pentru industria jocurilor. Adică, să ai un gathering al jucătorilor în 6 luni de la prima idee a unei „petreceri pentru jucători de EVE" şi să arăţi apoi tuturor că în România EXISTĂ jucători de EVE Online, unii chiar veterani sau fleet commanderi profesionişti în joc, cu o gândire matură şi un comportament excelent, este cea mai frumoasă metodă de a le mulţumi creatorilor jocului, să le arăţi respect pentru tot ceea ce au creat. A fost, după mine, ca un desen al unui copil de 3 ani - cu mama, tata şi căţelul. Un desen naiv, dar simpatic şi plin de pasiune.

A fost excelent, inclusiv pentru jucători, să se cunoască între ei, să socializeze, să-şi rezolve disputele din joc, să schimbe informaţii, să se ajute între ei… A fost exact ceea ce aveau nevoie jucătorii pasionaţi din România, să simtă cum bate „inima" activităţii lor din joc.

Surprinzător, după ce am creat această comunitate fără să ştim nimic despre chestia asta, doar că aşa ne-a venit, am privit afacerea din afară, iar succesul pe care l-a avut mi se pare enorm. Developerii de la CCP sunt foarte mulţumiţi de ceea ce s-a întâmplat în România pentru EVE. Iar acum pot să văd asta doar pentru că sunt în CCP. Când eram în mijlocul problemei nu am fost prea curios să arunc o privire de ansamblu asupra ei.

Sper că această parte din marea comunitate de jucători a EVE-ului, felia românilor, să îşi dea seama în viitor cât de mult contează la nivel global. Este ca şi cum ai face parte dintr-o nouă naţie. Una virtuală. Deja CCP are un Consiliu Managerial Stelar, ceea ce înseamnă un pas către o democraţie adevărată. Deci, fiţi mândri că sunteţi capsulari! Sunt mândru că în România EVE are o comunitate adevărată, dar mai presus de toate sunt mândru că am contribuit la naşterea ei!

EVE mi-a schimbat viaţa. Complet. Nu doar pentru că acum lucrez la CCP, dar şi pentru că tot timpul m-a provocat, obligându-mă să evoluez şi să explorez, să învăţ lucruri noi. Ştiu că sună a dependenţă şi spălare de creier, dar este cel mai bun lucru care mi s-a întâmplat. Iar voi ştiţi asta!

EVErything for EVErybody! - Traandus

www.eve-ro-center.com



FOTBALUL
de la realitate la joc video

Sportul rege a ajuns pe calculatoarele noastre aproape în momentul în care jocurile pe calculator au fost inventate. Nu ai ce face, fotbalul atrage mai multă audienţă decât dacă Dumnezeu ar apărea live la televizor să anunţe al doilea potop. Deh, ce ţi-e şi cu băşica asta de sare de colo-colo şi face oamenii să se omoare sau să se iubească între ei de parcă ar fi ultima oară când ar putea-o face. Recunosc, şi pe mine mă prinde febra din când în când deşi nu ştiu nici măcar numele portarului de la actuala echipă naţională. Dar de fiecare dată când îi îngenunchem pe englezi şi îi scoatem direct din grupă, ies în stradă cu toţi nebunii şi mergem să plantăm copaci în Piaţa Sfatului. Isteria asta de masă este extraordinar de contagioasă şi chiar dacă nu ştii că mingea este rotundă, mulţimea de oameni fericiţi că Dan Petrescu a dat gol în ultimul minut sau că Ganea a reuşit să marcheze (aproape în ultimul minut) din penalti îngropând fantastica echipă a Angliei te face să sari din başcheţi de fericire şi să fluturi o noapte întreagă un steag şutit de pe primărie. De aceea, oricât de prost ar fi un joc cu fotbal, este cumpărat de lumea întreagă, fără discernământ, şi devine un succes de piaţă. Articolul de faţă vrea să facă totuşi o analiză obiectivă a celor mai importante titluri de pe piaţă, cu argumente pro şi contra pentru fiecare, cu intenţia declarată de a vă putea da seama ce merită şi ce nu merită jucat.

Care pe care

Înainte de a intra în pâine, trebuie să vă spun că de la ultima propoziţie din introducere şi subtitlul de mai sus a trecut mai bine de o oră. Am tot stat pe YouTube şi m-am uitat la cele mai importante faze din principalele meciuri pe care România le-a avut de-a lungul anilor şi mi-am adus aminte de o grămadă de momente inedite. De exemplu, la meciul dintre România şi Anglia din 1998 eram cu Mitza într-o faimoasă bodegă a vremii, pe numele ei IBC. În timp ce ne bucuram şi ne întristam la fiecare fază a meciului, îngurgitând bere după bere, am realizat brusc după golul egalizator al Angliei că săracul de el poartă o bluză cu ditamai steagul Angliei pe piept. La fel de brusc, timpul s-a oprit, ura îndreptată asupra albionilor a început să ne sufoce, iar Mitza a intrat în panică şi s-a dezbrăcat în timp record. Foarte interesant a fost că deşi televizorul cu diagonala de un metru a fost îngropat instant în pahare de plastic, Mitza a reuşit să scape fără să fie atins nici măcar de un pic de spumă. Norocul prostului…

După această excursie pe şoseaua amintirilor (memory lane pe limba englezilor), să revenim la oile noastre. Să nu vă speriaţi dacă voi tot face referiri la englezi pe parcursul acestui articol, dar am o boală pe ei ceva de speriat. Nu ştiu de ce, doar nu ne-au mai caftit din '70.

Mică istorie

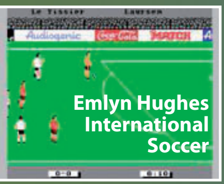
De când e lumea şi pământul, fiecare invenţie a luat naştere în urma a cel puţin unuia dintre cele mai importante trei lucruri pentru om: mâncare, sport şi

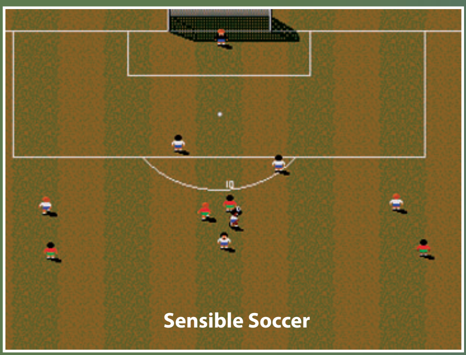
p0rn. Trecem peste exemplele evidente ca roata, patul, cuţitul şi pâinea şi ajungem la minge. Trecem peste stadiile incipiente ale ei (băşica porcului, o bucată de piele umplută cu câlţi ş.a.m.d.) şi ajungem direct la artexul cu care nu aveai voie să te joci pe ciment că îl făceai ferfeniţă. Să zicem că faci roşu în gât sau nu te pricepi deloc să dai cu şutul în minge, dar eşti un geniu al informaticii, aşa că faci primul joc pe calculator. Astfel ia naştere primul joc cu fotbal la mijlocul anilor '70 odată cu consola Binatone/ Grandstand. Apoi a venit Intellivision, cu primul joc 3D (pe console evident) în 1979 şi a rupt gura pieţei. Peste câţiva ani, în 1983, microbiştii virtuali au pornit în pelerinaj spre Andrew Spencer, tăticul lui International Soccer. Timp de cinci ani, jocul lui Spencer a făcut ravagii şi a fost unul dintre motivele principale pentru care Commodore 64 a fost cumpărat atât de bine de către tineretul muncitor. International Soccer a fost primul joc de fotbal în care mingea sărea pe teren, introducând cu adevărat a treia dimensiune în joc, şi care venea cu nouă niveluri de dificultate, pentru ca fiecare amărât să poată câştiga. Jon Ritman şi Ocean Software au ridicat ştacheta cu un ţenti mai sus cu Match Day, joc



Primul joc cu fotbal EVAH!


International Soccer


Emlyn Hughes International Soccer


Sensible Soccer

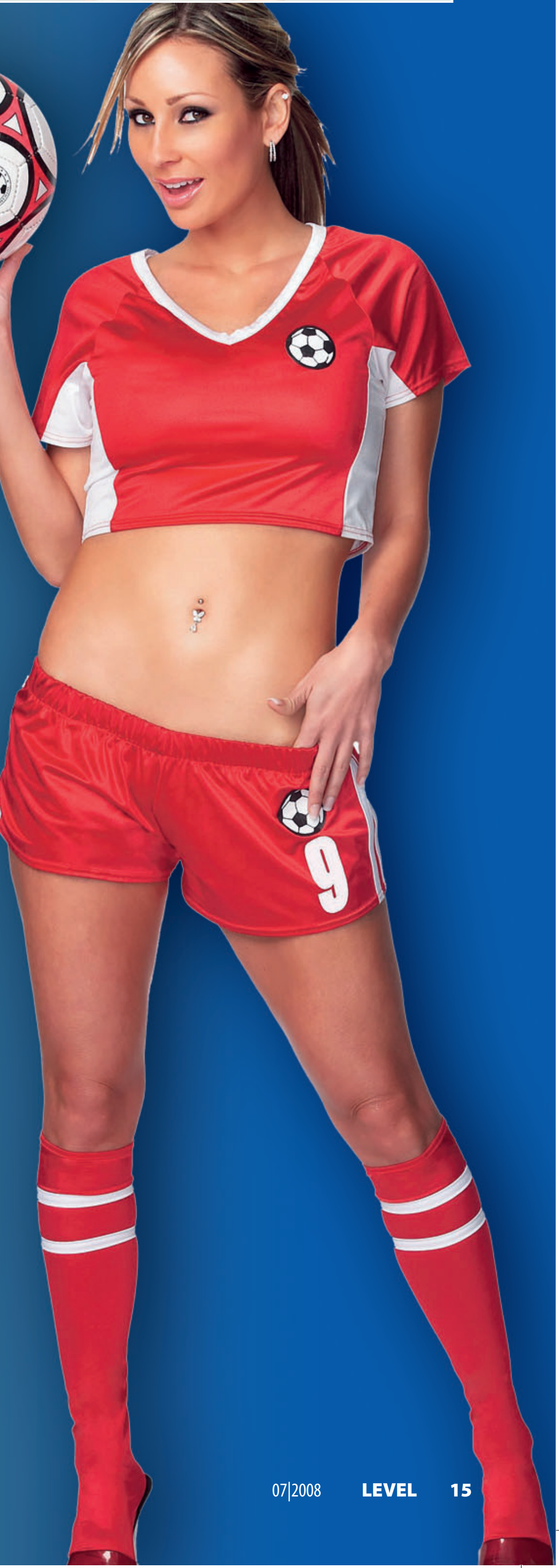
ce rula atât pe Spectrum, Commodore 64, cât şi pe Amstrad 464. Match Day a fost jocul în care s-a văzut pentru prima oară un indicator pentru forţa şutului.

În 1988, Audiogentic a lansat Emlyn Hughes International Soccer pentru Commodore 64. Jocul era o versiune îmbunătăţită a lui International Soccer şi a fost un mare succes deoarece sprite-urilor ce alergau pe teren li s-a dat o mişcare fluidă şi nu mai erau doar nişte piese de şah ce aleargă o minge. De asemenea, intrările prin alunecare şi pasele lungi/scurte au ridicat tribunele în picioare.

1989 a văzut revoluţia iscată de Amiga şi Atari ST, ce se bucurau de noua tehnologie pe 16 biţi, faţă de cei 8 biţi de până atunci.


Fig. 1

Steve Screech şi Dino Dini de la Anco software (cunoscută anterior ca Anirog Software) au lansat Kick Off. Inspirat mult din Match Day 2, Kick Off a fost cel care a realizat scalarea jucătorilor la dimensiunile terenului. S-a introdus şi vederea de deasupra terenului, înlocuind deja consacrata viziune asupra jocului din lateral. De asemenea, mingea nu mai stătea lipită de picioarele jucătorilor, adăugând un nou element de tactică şi strategie. Nu a fost un joc extraordinar, dar a servit ca inspiraţie jocurilor ce vor urma, prin cele două mari elemente noi adăugate: scalarea la dimensiuni şi diferenţierea dintre controlul jucătorului şi cel al mingii.



În 1992, Sensible Software a lansat ceea ce avea să devină un adevărat etalon pentru jocurile cu fotbal ce urmau să iasă. Sensible Soccer, lansat pe Amiga şi Atari ST, a zăpăcit lumea prin complexitatea şi totuşi gameplay-ul simplu şi uşor de utilizat. Odată cu Sensible Soccer, a apărut posibilitatea de a putea edita echipele naţionale şi de club şi a ajuns în vârful piramidei jocurilor de succes de pe Amiga, fiind primul în All Time Top 100.

Tot în acelaşi an, Electronic Arts a lansat primul joc din ultra hiper mega cunoscuta serie FIFA. Deşi licenţa de nume i-a costat de i-a uscat, se pare că a fost o investiţie cu cap deoarece şi acum 90% dintre cei cărora le spui despre jocurile de fotbal pe calculator se gândesc la unul dintre jocurile celor de la EA. Au încercat să cucerească inimile fanilor printr-o grafică de toată frumuseţea, lucru ce le-a ieşit de minune.

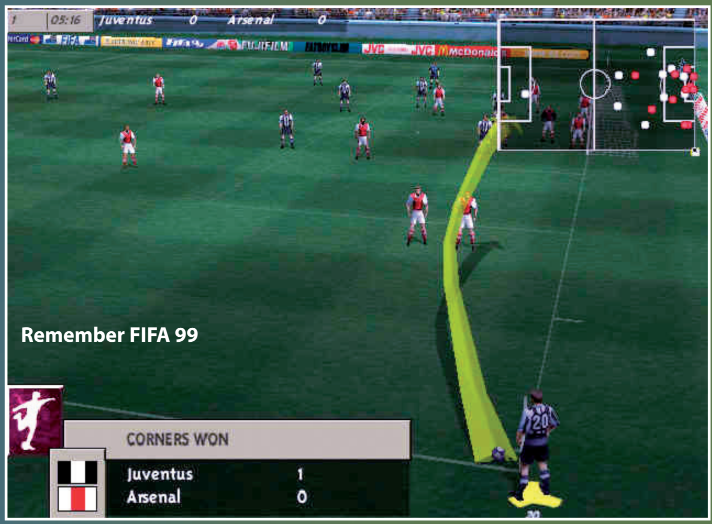
În competiţie cu EA, Konami a ieşit la înaintare în 1994 cu International Superstar Soccer, care apoi a fost urmat de unul dintre jocurile cu fotbal recunoscute de majoritatea jucătorilor ca fiind cea mai bună reprezentare a jocului rege pe calculator. Pro Evolution Soccer, lansat iniţial în Japonia în 2001 sub numele de Winning Elevel 5, a rupt gura târgului.

EA şi felia sa

În zilele noastre, departe de Epoca de Piatră despre care am vorbit mai sus, cele mai cunoscute simulatoare de fotbal sunt cele care aparţin seriei FIFA a celor de la Electronic Arts. Multă vreme au fost aproape singura noastră opţiune pentru un joc decent cu fotbal şi trebuia să ne mulţumim cu ele, aşa bune sau proaste cum au fost. După ce le-am jucat pe toate de-a lungul anilor, pot spune cu mâna pe inimă că cel mai bun joc al seriei a fost FIFA 99. De fiecare dată când îmi cade în mână un nou simulator de fotbal, nu pot să nu fac o comparaţie între cele două, iar FIFA 99 mai tot timpul iese pe primul loc şi ar fi şi acum unul dintre primele jo-



Remember FIFA 99

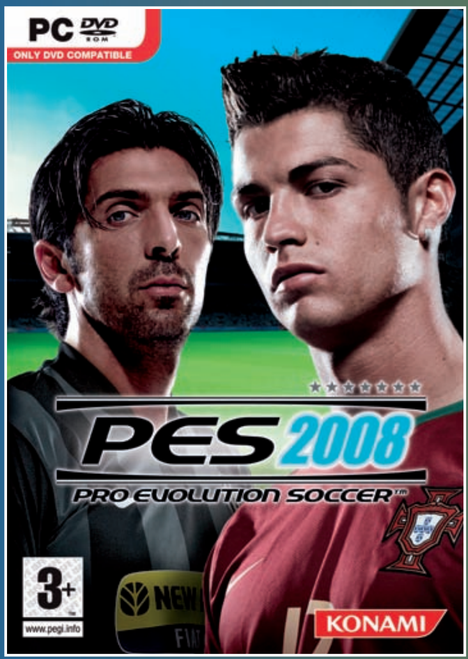


Remember FIFA 99

curi cu fotbal pe care aş pune mâna în caz de forţă majoră. Deşi nici nu se poate compara ca grafică cu jocurile actuale, totuşi FIFA 99 este piatra de temelie a seriei şi nu mint când spun că majoritatea jucătorilor vechi de FIFA sunt de acord cu mine. Pentru cei care sunt familiarizaţi cu review-urile mele de peste ani despre fiecare produs al seriei, cele ce urmează vor suna ca mesajul unei plăci stricate de patefon. Cu toate că mai sus am spus că în materie de grafică ediţiile iniţiale nu se pot compara cu cele ale ultimilor ani, daţi-mi voie să completez cu ceva. Grafic, majoritatea lucrurilor de pe teren se schimbă, dar ceea ce se întâmplă în afara sa a rămas la fel. La ce mă refer? Păi la tribune şi la ceea ce se întâmplă acolo. Aceleaşi sprite-uri nenorocite ca acum 100 de ani! Este posibil aşa ceva?! Se pare că da. În momentul în care piaţa evoluează, hardware-ul pare desprins dintr-un episod din Star Trek, iar pretenţiile ajung la cer este normal ca jocul să fie împrospătat doar pe jumătate? Adică mă doare fix în cot dacă îi voi recunoaşte mecla lui Beckham, iar uralele ce i se aduc sunt scoase de acelaşi public care îl ovaţiona şi în '98. Cum mai mult ca sigur că nu mă credeţi, priviţi imaginea alăturată *(fig. 1)*, unde jucătorul pare desprins din ecranul televizorului, iar publicul dintr-o recuzită a unui joc realizat în anii '70. Frumos, nu?

Calitate vs. timp liber

În continuare o să vorbim tot despre seria FIFA a celor de la EA. După cum este normal, orice serie caută să fie mai bună calitativ cu fiecare nou produs scos pe piaţă. Aşa s-a încercat şi cu fiecare dintre jocurile lansate anual de către EA Sports. Din nefericire, elementele noi ce ne bucurau ochii s-au cam pierdut prin anii 2002-2003, când cei de la EA au avut ultima zvâcnire de râvnă şi s-au strofocat să scoată ceva bun din ei. Bucăţelele noi de gameplay, tactici şi asemenea giuvaieruri ce făceau deliciul fiecărei noi versiuni au apărut doar la început când EA îşi crea o bază solidă de jucători. Apoi s-a pornit delăsarea. Partea principală pe care s-au axat după ce au văzut că jocul se vinde pe PC din inerţie a fost dezvoltarea lui pe console. Nu a fost deloc un lucru rău, ba chiar dimpotrivă. Se simţea nevoia dezvoltării alternative şi pentru console deoarece piaţa acestora era în continuă creştere. Dar modul în care s-a pus problema a fost total greşit: portarea jocului de pe consolă pe PC. Problemele mari la care s-a ajuns au fost elementele bestiale de control al jocului prin gamepad şi complet inexistente în variantele pentru PC. Astfel frustrările maniacilor de pe PC (inclusiv ale mele) au atins cote maxime deoarece nu se puteau bucura de posibilităţile totale ale jocului şi trebuia să ne mulţumim cu vârful aisbergului. Una dintre explicaţiile delăsării acesteia pe partea de PC a fost faptul că oricum jocul se cumpără fix din inerţie, câţiva jucători vor urla ca din gură de şarpe, dar fără niciun fel de rezultat negativ asupra vânzărilor.



Punctul culminant atins de seria FIFA a fost chiar în acest an odată cu lansarea lui FIFA 08 atât pentru PC, cât şi pentru console. Un joc fenomenal pentru console, cu un engine nou bestial şi cu un gameplay de milioane. Unul dintre cele mai bune jocuri cu fotbal pe care le-am jucat până acum, dar care, din nefericire, este jenant în varianta sa pentru PC. Cum aşa? Uite aşa. Acelaşi engine prezent în FIFA 07 (şi suspect de asemănător cu cel din FIFA 06), acelaşi gameplay cu care EA se afişează de cel puţin cinci ani şi responsabil de cel mai redundant sentiment de ofică posibil. Ceea ce ar fi putut fi un extraordinar succes (nu numai financiar) a ajuns să fie hulit în pieţele publice de publicul larg. Şi cu toate acestea se vinde. Cum şi de ce? Nu îmi dau seama.

Floarea de cireş pe gazonul verde

Luptând pentru supremaţia asupra simulatoarelor de fotbal, Konami scoate la bătaie unul dintre cele mai bune jocuri cu balonul rotund. Deşi şchiopătează rău de tot la capitolul conţinut în urma acaparării de către Electronic Arts a tuturor drepturilor FIFA, Pro Evolution Soccer este principalul concurent la titlul de rege al jocurilor cu fotbal. Isteţimea celor de la EA a forţat competiţia să se adapteze şi să folosească tot felul de tertipuri



în a găsi nume pentru echipe şi jucători, altele decât cele adevărate. Astfel, Manchester United devine Aragon, Liverpool este Europort, iar West Ham United se transformă brusc în Lake District. Cu asemenea nume desprinse parcă din cărţile lui Tolkien, Pro Evolution Soccer îşi pierde din atracţia asupra fanaticilor care încearcă să rescrie istoria după un campionat pierdut. Oricum, pentru foarte mulţi dintre cei care joacă simulatoare de fotbal, numele echipei sau ale jucătorilor nu sunt cele mai importante lucruri. Gameplay-ul decent şi sentimentul de împlinire sunt cele care fac deliciul nostru. Iar PES devine cu fiecare nouă versiune ofertantul cel mai bun pentru ambele. Şi totuşi, odată cu trecerea vremii şi cu un Konami din ce în ce mai puternic din punct de vedere financiar, s-a trecut şi peste problema licenţelor. Începând cu PES 5, Konami a izbutit să cumpere licenţe pentru folosirea numelor reale pentru cele mai importante cluburi, jucători sau campionate, deşi nici până în momentul de faţă nu a reuşit să se apropie de performanţa celor de la EA. Oricum, nu asta contează într-un joc de fotbal, ci faptul că reuşeşte să te ţină lipit de ecran prin gameplay.

Marea diferenţă dintre PES şi FIFA este lipsa automatismului ce îl caracterizează pe cel din urmă. În FIFA se cunosc şi se aplică necontenit în fiecare versiune a sa aceleaşi scheme de gol la nesfârşit. Într-un meci dintre doi meseriaşi în ale FIFA-ului lipseşte elementul de spectaculozitate, deoarece fiecare foloseşte glitch-urile sau micile exploit-uri permise de EA pentru a marca necontenit din acelaşi punct. În PES se schimbă cu totul hahalera. Jucătorii nu se mai mişcă pe aceleaşi şine pentru a ajunge la poartă, iar schemele sunt mereu altele deoarece AI-ul, atât cel advers, cât şi cel al coechipierilor, se adaptează modului tău de joc. Acest lucru devine evident în cel mai recent joc al seriei, în care AI-ul se comportă extraordinar. Spectaculozitatea PES-ului vine şi din gradul mai înalt de dificultate introdus în joc de multiplele moduri de control al jucătorilor. Pe când în FIFA era de ajuns să te foloseşti de consacratele taste pentru şut, pasă, centrare şi sprint pentru a putea câştiga împotriva calculatorului, PES se bucură de o gamă mult mai largă de posibilităţi de control. Acest lucru vine însă şi cu un minus pentru cei care nu se folosesc de un controller pentru a putea juca. Mulţimea de butoane şi de combinaţii de taste face practic imposibilă folosirea tastaturii pentru o experienţă de joc completă.

Şi alţii

Pe scena jocurilor de fotbal pe calculator s-au mai perindat şi alte nume, dar multe dintre ele au avut o viaţă scurtă sau o valoare îndoielnică pentru a putea fi menţionate pe larg în cadrul acestui articol, dar totuşi merită amintite. Astfel, acum va urma o listă destul de lungă de jocuri ce ne-au zgândărit hardurile calculatoarelor pentru o perioadă destul de scurtă de timp. Fără să spun mai multe, iată-le: PC Fútbol 2006 European, Soccer Fury, AYSO Soccer 97, Fox Sports Soccer 99, Striker '96, Beach Soccer, Euro League Football European, FC Bayern Munchen Club Football 2005, Football Generation, Goal!, PC Fútbol 2006, Three Lions şi altele.

■ **Koniec**

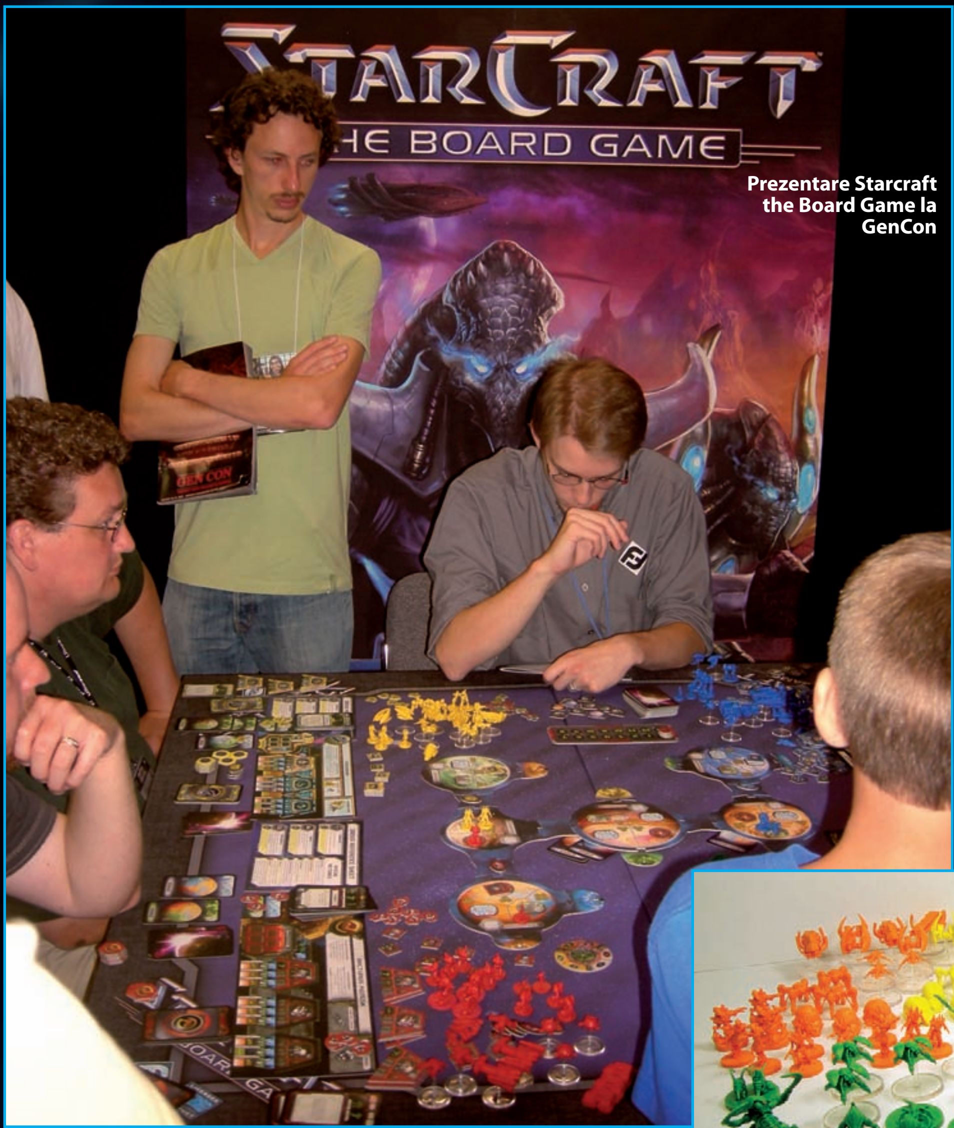




StarCraft
The Board Game

… şi pe masa-i de stejar, un zergling rushuia

Cine nu a jucat niciodată Starcraft şi încearcă să spună că e gamer minte. Îmi pare rău că vă alienez pe amândoi din start, dar asta e. Mai aveţi două speranţe: prima e să daţi fuguţa la cel mai apropiat magazin (nu torrente, lichelelor), să luaţi Starcraft cu tot cu expansion şi să vă rugaţi să nu râdă prea tare vânzătoarea de 70 de ani de voi. A doua e să vă adunaţi într-un grup de 2-6 oameni şi să jucaţi varianta board game a celebrului RTS considerat de multă lume „cel mai bun făcut vreodată".



Prezentare Starcraft the Board Game la GenCon

En taro Adun!

E cam greu să treci dintr-o dată de la a scrie nervos „baaaah! Am zs k nu ne atakm pn nu n dezvoltam!" la a o spune în faţă cuiva care stă la aceeaşi masă cu tine. Acesta e doar unul din multele atuuri pe care le are acest joc. Primul lucru care mi-a atras atenţia e că, spre deosebire de multe alte board games (Settlers of Catan, Monopoly, Risk, Comoara lui Piticot), nu depinde de aruncări repetate de zar. De fapt, singurul moment din joc în care se aruncă un zar e la început când se alege primul „prim jucător" (voi explica mai târziu). Jocul poate acomoda până la şase jucători prin existenţa a câte două facţiuni la fiecare din cele trei rase clasice din Starcraft. Astfel, la Terran avem Jim Raynor şi Arcturus Mengsk, Protoss îi au pe Tassadar şi Aldaris, iar Zerg se împart în Overmind şi Queen of Blades. Facţiunile diferă prin condiţia de victorie specială (din nou promit că revin mai târziu) şi prin unităţile primite la începutul jocului. Rasele sunt echilibrate aşa cum s-ar aştepta orice jucător de Starcraft: Zergii sunt rapizi şi mulţi, Protosii sunt puternici şi înceţi, iar Terranii sunt echilibraţi. Şi totuşi, nu chiar… Ca putere, aproape orice unitate de acelaşi nivel este – aproximativ – la fel de puternică, dar diferă prin cost. De asemenea, fiecare unitate are o disponibilitate limitată (limita fiind numărul de figurine de plastic care reprezintă respectiva unitate) deci veşti proaste pentru cei care deja se văd făcând „zergling rush" şi după ce calculatorul a fost oprit.

După ce se alege primul jucător şi fiecare are câte o facţiune, se pun pe masă cu faţa în jos nişte piese reprezentând câte o planetă. Fiecare jucător alege câte două planete şi apoi se porneşte la formarea „galaxiei". În ordinea deja stabilită de către zar, fiecare jucător pune o planetă având grijă ca fiecare dintre ele să fie adiacentă cu cel puţin o alta. După ce fiecare pune câte o planetă şi îşi amplasează pe una din ele baza iniţială, se aşază aşa-numitele „Z-axes" care adaugă relaţii de adiacenţă unor planete situate chiar şi la marginile opuse ale mesei, harta căpătând un „aspect" 3D. Fiecare jucător mai primeşte pachetul de cărţi de combat destinate facţiunii lui şi pachetul de tehnologii care se folosesc în timpul luptelor şi unităţile de început. Fiecare jucător are la început o bază, trei unităţi de nivel mic (Marine, Firebat, Zealot, Dragoon, Zergling, Hydralisk etc.), un număr de lucrători, un transportor ce face legătura între două planete şi patru minerale şi două unităţi de gaz. În plus, el primeşte toate resursele de pe planeta unde are baza.



You require more Vespene gas!

Planetele sunt împărţite în 2-4 secţiuni, fiecare având un număr de resurse sau de victory points (revin mai târziu, nu aţi auzit?) şi un număr maxim de unităţi ce pot fi staţionate în secţiunea respectivă. Fiecare zonă cu resurse are o carte pe care o primeşte jucătorul care o controlează. În momentul în care unul din jucători plăteşte un cost, el trebuie să mute un număr de lucrători pe atâtea resurse libere câte are nevoie. Să presupunem, în acest sens, că

jucăm Terran, avem opt lucrători liberi în Worker Pool (reprezentaţi prin bucăţele de carton cu câte un SCV pictat frumos pe ele). Avem deja construit un Machine Shop de Level 3, cele patru cristale şi două gaze din bază şi mai controlăm o regiune care dă un gaz. Dorim să facem două Siege Tanks care costă câte două minerale şi două gaze bucata. Facem primul tanc. Mutăm doi workeri pe mineralele din bază şi doi pe gazele de acolo. Primim un tanc. Mai avem două cristale libere, patru lucrători, dar doar un gaz. Partea bună (deşi cu două tăişuri) e că putem face aşa-numitul force mining. Adică să depăşim cu un singur lucrător capacitatea resursei (de două ori maxim) sau chiar cu doi (o singură dată). Mutăm doi lucrători pe cristalele rămase şi doi pe cartea zonei cu un gaz. Întoarcem cartea cu cealaltă parte în sus şi punem un token pe zona planetei pentru a evidenţia faptul că este „partially depleted". Dacă mai depăşim o dată cu un lucrător capacitatea zonei, aceasta devine complet secată şi inutilă din acel moment încolo.

Orders, SIR!

Jocul se desfăşoară în felul următor: în fiecare tură, fiecare jucător începând cu primul pune pe planeta lui sau pe planetele adiacente câte un ordin (cu faţa în jos) până când se ajunge la câte patru ordine de persoană. Aceste ordine sunt de trei feluri: Mobilize (pentru mutarea trupelor pe aceeaşi planetă sau de pe o planetă pe alta), Build (pentru construirea unităţilor, clădirilor şi modulelor) şi Research (pentru tragerea de cărţi-eveniment, cărţi de luptă şi plata cercetării unor tehnologii care fac anumite unităţi mai puternice). Dacă două sau mai multe ordine urmează să fie puse pe aceeaşi planetă, se vor pune pe o stivă, iar singurul care poate fi întors va fi cel de sus. Trebuie, aşadar, să gândeşti foarte bine ce vrei să faci. Dacă, de exemplu, vei vrea să construieşti o bază pe o planetă alăturată, va trebui să pui un build şi abia apoi un mobilize pentru ca mobilize-ul să fie primul ordin întors (nu poţi construi decât dacă ai o bază sau unităţi în regiunea respectivă). Totul trebuie gândit



Da, sunt toate unităţile din joc

retroactiv şi oricând poţi face o stivă de ordine doar ca să-ţi fie blocată de un ordin adversar pus în vârf.

Din aceste motive, ultimul jucător este avantajat, deoarece el pune ultimul ordin, care va fi de cele mai multe ori printre primele executate. Tot ultimul jucător poate cel mai uşor să blocheze pe cineva. După ce toate ordinele pentru tura respectivă au fost puse, fiecare jucător începând cu primul execută câte un ordin până când au fost executate toate. Tura se încheie cu aşa-numita fază de regrupare. Pentru a asigura dinamismul jocului, în fiecare tură, titlul de „prim jucător" se acordă următoarei persoane, echilibrând astfel avantajele şi dezavantajele ordinii stabilite în prima rundă de joc. În faza de regrupare se întâmplă mai multe lucruri care pregătesc jocul pentru tura următoare: se pierd/câştigă zonele de resurse ocupate în prealabil, se pierd bazele în care inamicul are trupe, se întorc lucrătorii folosiţi la resurse şi, cel mai important, se verifică dacă cineva îndeplineşte condiţiile de victorie.

Power Overwhelming

Să elaborez un pic partea care probabil interesează pe toată lumea: cum se câştigă în jocul acesta? După cum spuneam mai devreme, fiecare planetă poate avea una sau mai multe zone cu victory points (1 sau 2 pe o singură zonă) pe care le revendică dacă la sfârşitul turei are acolo o unitate sau o bază. Primul care ajunge la 15 puncte câştigă. Asta dacă nu…

Cea mai păcătoasă facţiune şi cea mai dezechilibrată (părere personală) este Aldaris. Dacă cineva joacă cu Aldaris, numărul de puncte necesare pentru victorie creşte automat de la 15 la 20 doar pentru inamicii acestuia. În acest moment, toată lumea ajunge să se bazeze pe condiţiile speciale de victorie. Unii trebuie să controleze un număr de teritorii, unii un număr de planete, baze sau regiuni, în timp ce Aldaris trebuie să aştepte să se tragă din pachetul de evenimente şi să se joace două copii ale unei anumite cărţi. Cunosc pe cineva care a avut norocul să tragă două una după cealaltă. De multe ori. De fiecare dată. Cred că le măsluieşte.

Un joc durează de obicei cam trei ore pentru patru jucători experimentaţi, dar poate ajunge şi la şase ore sau mai mult pentru începători sau şase jucători. Pentru ca jocul să nu dureze la nesfârşit, a fost inventat pachetul de evenimente împărţit în trei „faze". De fiecare dată când un jucător nu poate executa un ordin dintr-un motiv sau altul, va trage o carte din deck-ul de evenimente. La fel şi când se face un Research. Evenimentele pot avea multe efecte, de la clădiri gratuite, la mici excepţii de la reguli, unităţi gratuite sau distrugerea resurselor adversarului. Pe măsură ce se avansează în pachetul de cărţi, evenimentele devin tot mai puternice şi efectele tot mai mari. De exemplu dacă în faza întâi puteai primi un Marine gratis, în faza trei deja poţi primi un Battlecruiser.

You want a piece of me, boy?

Lupta e un aspect foarte complex în Starcraft Board Game şi de asta nu o să intru în foarte mari detalii. Voi descrie doar pe larg principiile de bază. Fiecare jucător are un pachet de cărţi de combat. La acestea se pot adăuga tehnologiile cumpărate în Research. În momentul în care un jucător declară un ordin de Mobilize într-un teritoriu ocupat de unităţi inamice se începe o luptă. Unităţile atacatoare vor face perechi (decise de atacator) cu cele care apără. Aceasta va fi prima linie. Toate unităţile rămase pe dinafară pot fi puse la „foc de acoperire". Unele unităţi pot fi foarte valoroase în spate, dar cu totul ineficiente în prima linie. De asemenea, regulile de tras aer-pământ sunt aceleaşi ca şi în Starcraft. Un Guardian nu poate trage în aer, un Scourge nu se



Zergul e pregătit să se extindă

TITLU: Starcraft – The Board Game
PRODUCĂTOR: Fantasy Flight Games
ON-LINE: http://www.fantasyflightgames.com/starcraft.html

poate atinge de pământ. Se vor juca apoi din cărţile din mâna fiecărui jucător, începând cu atacatorul, câte o carte de combat şi maxim una de bonus pentru fiecare dintre perechile stabilite. Cărţile de combat îi oferă unităţii două valori: una de atac şi una de health care funcţionează exact cum v-aţi imagina. Dacă atacul unei unităţi e mai mare sau egal cu viaţa celeilalte, o omoară. Unităţile din liniile din spate oferă bonusuri la atac (de obicei +1 sau +2 la unităţile mari). Fiecare carte de combat are pe ea numele unor unităţi şi este mult mai eficientă folosită cu acele unităţi decât cu altele. Mai există, desigur, multe alte aspecte legate de research în special: de exemplu Splash Damage care omoară unităţi în plus, cloaking, burrow, detector, tureta din bază et cetera, et cetera.

Aş mai insista, dar am acoperit cam tot ce am avut de acoperit şi orice detaliu în plus v-ar băga în ceaţă mai mult decât am reuşit eu până acum. Concluzia este că până acum din ce am jucat, Starcraft e cel mai distractiv board game şi îndrăznesc să spun că e chiar mai tactic şi mai complex decât jocul video (aştept scrisorile voastre nervoase). Jocul e diferit de fiecare dată, iar galaxia arată altcumva la fiecare joc nou. Cutia e imensă, conţine o tonă de figurine de plastic, două tone de carton, o carte de reguli şi poate fi cumpărată de la magazinele de profil din ţară. Cu siguranţă e o investiţie bună dacă aveţi un grup de prieteni pasionaţi de astfel de activităţi. Nu ca săracul cioLAN, care nu are cu cine juca Arkham Horror. ■

Paul Policarp



RIP

Ri Pi Gi

Zilele trecute (pentru voi... luna trecută), m-am trezit jucând Shadows Over Riva, un joculete pe care n-am mai pus mâna din 2003, când mi-a decedat 486-le. Ca să marchez evenimentul cum se cuvine, am dezgropat un mort din familia The Dark Eye. Ca bonus, dacă rezistați până la capăt, veți afla cum Industria a dat cu piciorul singurei șanse de a-l momi pe tovarășul Caleb în plasa MMORPG-urilor. Fără prea multă vorbărie, astăzi veți afla cum (și mai ales de ce) seria Ultima s-a ales cu un Ochi Negru.

Armalion

Nu știu câți dintre voi ați apucat să butonați trilogia Realms of Arkania (o serie de jocuri bazate pe PnP-ul german, Das Schwartze Auge). Dacă sunteți unul dintre cei norocoși (Realms of Arkania a fost o serie excepțională, care n-ar trebui să lipsească din „palmaresul" oricărui erpegist hardcore), în mod sigur ați aflat că, prin 1999 sau 2000, nu mai țin minte data exactă, compania germană Ikariam Software a anunțat Armalion, cel de-al patrulea RPG bazat pe sistemul Das Schwartze Auge.



Călușuleeeeee!!!!

Spre deosebire de jocurile din seria Realms of Arkania (Das Nordlandtrilogie în Germania), Armalion urma să renunțe la o parte din statisticile stufoase și calculele complexe din RPG-urile tradiționale în favoarea unui gameplay centrat mai mult pe acțiune. În alte cuvinte, Armalion urma să fie un hack&slash „cu mai multă vorbărie" (ca să nu-i supere prea tare pe fanii Ochiului Întunecat). Așadar, în Armalion aveam la dispoziție 12 personaje (șase masculi și șase domnișorici), șase clase, în jur de 12 abilități de bază și o mână de skill-uri (majoritatea, dacă nu toate, afectau măiestria personajului în străvechiul meșteșug al măciucelii). Doar personajul principal putea fi controlat în mod direct, iar NPC-urile din party („recrutate" pentru a ne da o mână de ajutor la unele quest-uri) primeau comenzi prin intermediul unui meniu. Demn de menționat este că planurile producătorilor includeau și o componentă RTS, și anume o serie de quest-uri care ne-ar fi aruncat în mijlocul unor bătălii unde puteam controla un grup de aproximativ patruzeci de luptători într-o manieră „ertesistică". Campania putea fi jucată și în multiplayer (maximum trei personaje) într-un mod semi-cooperativ, fiecare jucător își vedea de treabă liniștit fără a fi întrerupt de dialogurile celorlalți cu un NPC sau altul.

Spre dezamăgirea fanilor Das Schwartze Auge, în august 2001, DTP Neue Medien a întâmpinat o serie de dificultăți financiare și s-a trezit în imposibilitatea de a finanța RPG-ul celor de la Ikariam Software, lăsându-i pe aceștia să se descurce singuri. Deși se zvonea că Eidos, Jowood și Ubisoft ar fi fost interesate să publice Armalion, Ikariam nu a reușit să găsească un distribuitor în timp util și drept urmare compania și-a închis porțile în decembrie 2001 (data inițială de lansare). Cu toate acestea, echipa de bază a continuat să lucreze la Armalion până în mai 2002, când Franz Stradal (fosta „căpetenie" a studiourilor) a reușit să încheie un contract cu Ascaron Entertainment în urma căruia Ikarion Software a devenit Studio II Software, iar Armalion (în acel moment complet în proporție de 60%-70%) s-a metamorfozat încet-încet în Sacred (un hack and slash chiar bunicel). Ca fapt divers, într-unul dintre numeroasele locuri de îngropăciune din Sacred puteți admira o piatră de mormânt cu inscripția „Here lies A.R. Malion".



La castel la poartă oare cin' se bate?



Un troll și podul său



Matematică

Ultima X: Odyssey

Prin douămiișiceva, Origin o ducea destul de bine mulțumită succesului de care s-a bucurat Wing Commander și mai ales Ultima Online (primul joc din serie produs în absența tătucăi Richard Garriot). Uite-așa se făcea că ziua de 21 august 2003 a marcat anunțarea oficială a celui de-al zecelea Ultima, botezat Odyssey.

Minunea - pe care doar eu știu cum o așteptam cu sufletul la gură - era dezvoltată pe motorul Unreal și oferea o reprezentare grafică a lumii fantasy demnă de invidiat. În mod ciudat, deși erpege-ul trebuia să fie online, se dorea a fi o continuare atât pentru prea-mult-criticatul titlu single player Ultima IX: Ascension (deși a primit un morman de recenzii negative, a fost preferatul meu din toată seria - era să crăp după două zile și ceva de jucat continuu), cât și pentru Ultima Online. Povestea se terminase cu personajul central, Avatarul, contopit în aceeași ființă cu antagonistul său, Gardianul. Astfel trebuia să debuteze firul epic al odiseei Ultima X, cu cele două personaje luptând pentru a căpăta control asupra Ființei în care se uniseră. Pe cale de a pierde în fața puterilor enorme ale Gardianului demonic, Avatarul își folosește ultimele resurse pentru a crea o lume în care antrenează o mie de Britanieni (sic!) curajoși, pregătiți pentru iminentele și periculoasele înfruntări. Cei care ar fi avut succes în drumul lor către Ascensiune urmau să i se alăture Avatarului în lupta cu atotputernicul Gardian - iată deci și premisa transpunerii online.


Inventar

Încercând să facă MMORPG-ul să „jump to the next LEVEL", echipa a introdus un sistem de luptă mai dinamic și mai orientat pe acțiune decât exista la vremea aceea în oricare alt MMORPG (majoritatea permiteau lupta automată, practic puteai să lași personajul să se caftească și singur). Apoi, nelipsitele Virtuți, o marcă aparte a seriei Ultima - începând cu partea a IV-a - urmau să afecteze absolut toate fațetele jocului, de la eficiența obiectelor până la vrăji de atac și vindecare și chiar aspectul lumii. Scopul final era de a stăpâni toate cele opt Virtuți (Umilință, Cinste, Compasiune, Curaj, Dreptate, Sacrificiu, Onoare și Spiritualitate), însă jucătorii urmau să fie liberi în alegerea oricărui drum, iar jocul avea un final deschis. Exciting, huh?


Yeti și verdeață

Deși trebuia lansat prin 2004, data de 30 iunie a aceluiași an a pus capăt speranțelor fanilor, motivul real pentru încetarea dezvoltării fiind decizia EA de a muta echipa UXO din Austin, Texas în alt sediu din California. Dezvoltatorii nu au primit prea bine vestea că ar fi trebuit să stea departe de familiile și prietenii lor, motiv pentru care au refuzat să se mute și au rupt-o cu EA, iar Origin s-a destrămat. Cum EA nu a mai acordat destul timp noii echipe din California să se joace cu octeții deja construiți de către Origin, Odyssey a sucombat oficial. Se pare că sigla aleasă pentru joc a marcat o tristă predestinare, în doar doi ani X-ul din spatele titlului mutându-se în față. ODYSShnEYască-se în pace!

Ultima VIII: The Lost Vale

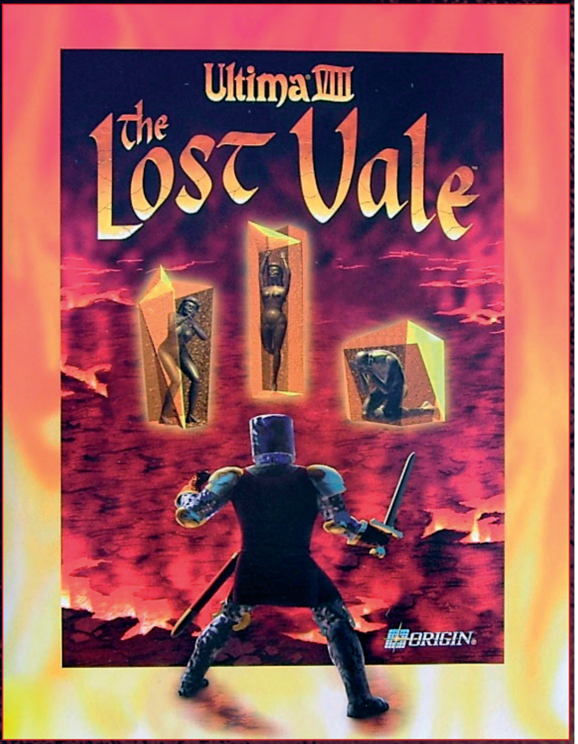
În caz că nu știați, Ultima VIII: Pagan ar fi trebuit să aibă un add-on, care se pare că ar fi văzut lumina monitorului, însă nu și pe cea a rafturilor. După câteva luni bune de programat, desenat și tricotat, studiourile Origin aveau o nouă zonă accesibilă din Pagan (mai precis zona Plateau, în peștera unde găseați Hammer of Strength aka Bonecrusher). Valea Uitată fusese creată cu sute de ani în urmă de Titanii Pământului și ai Apei. Acolo, ființele fabuloase și-au întemnițat vrășmașii, făcând marginile văii să se ridice, formând un imens mormânt. Avatarul, dornic să învețe șmecherii noi de la civilizația pierdută, folositoare pentru a-i da Mat Gardianului, trebuia să „profaneze" mormântul, prilej de cafteli, texte și level up-uri care ar fi durat câteva ore bune.


Pietre și metal


Carbonit? Cul!

Din păcate, în septembrie 1994, producătorii au decis să anuleze titlul pe motiv că Pagan nu se bucurase de suficient succes comercial. Conform declarațiilor unui membru al echipei, Lost Vale era gata pentru gold master și a fost oprit chiar înainte să fie trimis la multiplicat. Dacă un neamț a cumpărat de pe eBay, în 2005, o cutie de joc (doar cutia) unică în schimbul sumei de 2.000 de verzișori, cred că totuși ar fi rentat. Păcat că alții au decis altceva, iar Valea Uitată va rămâne Uitată pentru cei mai mulți. Sunt sigur că drăcușorii ex-Origin mai au pe undeva o copie și o butonează ocazional cu nostalgie...

■ **cioLAN & Caleb**



Magic The Gathering® online

Pentru că frecarea cărţilor săptămânal s-ar putea să nu fie suficientă pentru anumiţi împătimiţi ai jocului Magic: The Gathering, iar Wizards of the Coast „nu fac destui bani" din vânzarea câte unui pachet de 15 cartonaşe cu 13-15 lei milioanelor de jucători, a fost creat în 2002 un sistem de joc online numit Magic the Gathering Online.

În momentul de faţă, acest joc a ajuns la versiunea a treia şi include toate seturile de la Mirage la Morningtide (10 în total), precum şi turnee în multiple formate, combinând diferite seturi sau sisteme de reguli. Diferenţa majoră între această versiune şi cele anterioare o constituie suportul pe mai multe servere şi interfaţa optimizată. Comunitatea, deloc surprinzător, este probabil cea mai matură dintr-un joc online pe care îl veţi găsi, mai puţin lounge-urile pensionarilor care joacă bridge. Dar de ce ar plăti cineva sume reale pentru nişte cartonaşe virtuale, veţi întreba?

Vrăjeală, domne, vrăjeala mării

Ei bine, nu, n-aţi citit greşit. Pentru a vă construi o colecţie online trebuie să plătiţi 3.99$ pe un booster pack virtual, de exemplu, iar participarea la turnee consumă un număr de tichete care variază de la 2 la 6, preţul acestora fiind de 1$ bucata. În principiu, costurile sunt similare celor necesare pentru a participa la un concurs real, diferenţa principală fiind (mai ales la noi) că aceste concursuri sunt fixe, de cele mai multe ori săptămânale, iar oraşele în care se desfăşoară sunt puţine la număr.

În MtGO, în schimb, puteţi să vă înscrieţi la orice turneu, oricând, cu condiţia să se adune opt jucători. Şi se adună, de cele mai multe ori, în sub jumătate de oră. Din cărţile câştigate sau cumpărate vă puteţi construi pachete, exact ca şi în realitate. Pe lângă booster-e se pot cumpăra analogurile pachetelor tematice care există în realitate şi tournament pack-uri, pentru preţurile aferente.

Crearea unui cont este oarecum gratis, în sensul în care plătiţi 10 dolari pentru crearea contului, dar primiţi un cupon de 10 dolari cu ajutorul căruia puteţi cumpăra ulterior cărţi online. În plus, în cazul în care colecţionaţi un set întreg de cărţi, veţi putea revendica exact acelaşi set în varianta lui reală. Toate cărţile colecţionate sunt adăugate contului, iar în panoul „Collection" puteţi vedea suma tuturor cărţilor pe care le deţineţi, catalogate în funcţie de culoare, raritate, set şi/sau tip.

De departe cea mai interesantă şi utilă parte a programului o reprezintă secţiunea de „Trading", în care puteţi vinde sau schimba cărţile în exces (peste 4 exemplare) cu diferiţi utilizatori sau boţi. Există oameni care se pare că din asta trăiesc, precum farmboţii din WoW, şi schimburile intense asigură o piaţă mereu dinamică, cu preţuri care se dublează sau se înjumătăţesc de la o zi la alta. Dacă jucaţi bine şi aveţi norocul să prindeţi şi cărţi rare pe care nu le folosiţi, puteţi să jucaţi bine-mersi şi o lună fără să plătiţi un sfanţ dincolo de prima înscriere, dar cunoscând la ce nivel joacă majoritatea care se înscrie la turnee, aş zice că şansele sunt destul de slabe. Pe de altă parte, cum v-ar zice orice individ a cărui ambiţie e să ajungă cât mai aproape de vârf, înveţi mai mult pierzând un joc împotriva unuia mai bun decât câştigând împotriva cuiva mai slab.



Tutorialu' lu Merlin

Să mă scuze cei care cunosc deja regulile jocului, dar în lumina faptului că majoritatea cititorilor LEVEL nu face parte din acest grup, îmi permit să înşir pe larg cu ce se mănâncă.

Formatul standard se joacă în doi, fiecare având un pachet de minimum 60 de cărţi construit după placul inimii, din seturile apărute de la „Time Spiral" încoace. Singura regulă în structură este să nu existe patru exemplare ale aceleiaşi cărţi, cu excepţia land-urilor de bază. MtG se joacă pe ture, iniţial fiecare jucător având şapte cărţi în mână şi posibilitatea de a le reintroduce în pachet şi extrage cu una mai puţin, până când alege să păstreze cărţile sau rămâne cu o singură carte. La început de tură, toate cărţile „tapate" (întoarse în laterală, semnificând utilizarea lor) ale jucătorului care şi-a început tura sunt întoarse la loc, acesta trăgând cartea de deasupra pachetului. Fiecare jucător are 20 de puncte de viaţă la început, scopul fiind să aducă adversarul la 0. În acest scop foloseşte cărţi de diferite tipuri, de la creaturi la artefacte (toate fiind considerate vrăji), plătite cu mana produsă de land-uri. De regulă, land-urile produc câte un punct de mana de căciulă, cu anumite excepţii. De asemenea, există land-uri şi cărţi de diferite culori sau hibride ale acestora, fiecare bazată pe o anumită tactică, în mare. Unul din cele mai interesante aspecte ale jocului este că întotdeauna textul de pe cărţi pri-



Dell™ recomanda Windows Vista® Home Premium
XPS
intel
Core™2 Duo
inside™
Do More
Stil si substanta.
Prin profilul de 0.9", greutatea sub 2Kg si cele trei variante de culoare cu textura satinata, noul XPS™ M1330 cu design-ul sau elegant te va ajuta sa-ti definesti stilul.
Beneficiaza de noua tehnologie hi-def 13.3", camera web integrata, cititor de amprenta digitala, cititor de memorie 8-in-1, telecomanda, iesire HDMI, conexiune radio de banda larga mobila si Bluetooth.
Tehnologie Intel® Centrino® prin procesorul Intel® Core™ 2 Duo.
Exprima-te liber cu ultra-portabilul XPS™ M1330!
Cititor de amprenta
Camera Web 2 MP
Slot DVD
Media Direct
Casti
Telecomanda
Cititor de memorie
Balamale
DELL™
YOURS IS HERE

mează înaintea regulamentului, astfel încât nu există o linie generală de urmat şi versatilitatea este la ordinea zilei.

Frumuseţea jocului se trage din faptul că este foarte uşor de învăţat, dar extrem de greu de stăpânit.

Jocul ielelor

Jocul în sine se joacă precum analogul lui din viaţa reală, cu deosebirea că multe din reguli sunt automatizate. Dacă în realitate uitaţi să întoarceţi o carte sau să faceţi uz de o abilitate a unei creaturi, o pierdeţi, în timp ce în MtGO sunteţi atenţionaţi asupra fiecărui aspect şi nu prea puteţi pierde din cauza neatenţiei vizavi de multitudinea de reguli.

Puteţi juca şi gratis, cu pachete construite din cărţile deja adunate, în secţiunile care nu ţin de turnee, ligi sau evenimente speciale. Partea interesantă e că există subsecţiuni dedicate testării de pachete pentru turnee, jocului casual sau începătorilor, pentru orice scop aţi avea când vă apucaţi de joc. Iar turneele sunt clasificate şi în funcţie de premii, în format 8-4 sau 4-3-2-2, de exemplu, la Draft.

În fiecare canal de chat şi secţiune există anumiţi „Adepţi", care ajută jucătorii să rezolve anumite probleme. Partea bună e că sunt destul de spontani şi amabili (cum de altfel ne-am aştepta), partea proastă e că suferă de sindromul Blizzard, şi anume o atitudine prea protocolară şi o lipsă acută de autoritate, astfel încât în afara problemelor superficiale nu pot face mare lucru decât să copieze URL-uri către serviciul de relaţii cu clienţii al Wizards of the Coast. Nu ştiu la ce se aşteaptă alţii, dar eu prefer să ştiu că vorbesc cu un om în carne şi oase care are puterea să-mi rezolve probleme tehnice de care nu sunt vinovat decât cu un funcţionar de ultimul nivel care nu face decât să-mi afişeze informaţii pe care le-aş putea găsit, de altfel, şi singur.

Pe lângă cărţi, în urma diverselor evenimente puteţi primi icoane pe care le folosiţi ca avatare în joc. Un mod de joc neoficial acordă acestora abilităţi speciale, precum mai multă viaţă sau cost redus la anumite creaturi, dar în toate formatele sancţionate icoanele folosesc doar ca decor. Din setări mai puteţi alege diferite teme care modifică interfaţa, cea mai inspirată rămânând cea de bază.

Există un sistem de rating identic cu cel DCI aplicat la concursurile sancţionate din realitate, adică porniţi cu 1600 rating la fiecare din cele două formate de joc, precum şi o medie, crescând şi scăzând în funcţie de victorii/pierderi şi rating-ul adversarilor. Spre deosebire de modul de joc din realitate, însă, formatul este eliminatoriu 2/3 şi nu „Swiss Rounds", ceea ce înseamnă că în turnee puteţi să jucaţi un singur meci şi să pierdeţi, în timp ce în realitate, orice s-ar întâmpla, plătind înscrierea participaţi la toate rundele.

Per total, motivul central pentru care s-ar juca cineva mai degrabă online decât IRL ar fi viteza cu care ar putea găsi o varietate de adversari şi implicit pachete diferite, în timp ce comunităţile din viaţa reală sunt ceva mai restrânse, ajungând să cunoaşteţi uşor pachetele, deck-urile potenţialilor adversari. Preţurile sunt identice, iar meciurile, nemaifiind nevoie să amestecaţi cărţile sau să declaraţi anumite reguli sau caracteristici, sunt şi ele mai rapide.





Orice pădure are şi goblinii ei...

Din păcate, versiunea a treia n-a venit fără o serie de probleme, atât tehnice, cât şi estetice. „Interfaţa îmbunătăţită" promisă de WotC li se pare multora prea întunecată şi disproporţionată, iar fereastra de chat, afişată vertical în partea dreaptă, nu este chiar adiţia cea mai strălucită pentru o ergonomie reuşită.

Pe urmă vă veţi mai lovi de anumite probleme ocazionale la sistemul de shipping, adică s-ar putea să vă întârzie cumpărăturile virtuale cu până la 48 de ore. O altă problemă este constituită de lipsa actuală a ligilor şi raritatea evenimentelor speciale.

La capăt de carte

Dacă nu puneţi mare preţ pe contactul uman, socializarea directă sau toate sentimentalismele unei congregaţii reale cu cartofori-vrăjitori, dar vă surâde ideea celui mai complex Trading Card Game de pe piaţă şi aveţi buzunarele suficient de pline încât să vă permiteţi să daţi circa între 20 şi 50 de lei pe un turneu, vă recomand cu căldură MtGO. E scump, luat global, dar e cea mai accesibilă experienţă pentru un jucător român de MtG care nu locuieşte în Timişoara sau Bucureşti.

■ **zuluf**

http://www.wizards.com/default.asp?x=magic/magiconline - Download

ASUS EAH3850 SMART OC

Cu 12 % Mai Rapid cu o Singură Apăsare de Buton!



Dacă până acum credeai că overclocking-ul plăcii video este o operaţiune foarte complicată, mai gândeşte-te. Noua placă video ASUS EAH3850 SMART OC/HTDI/1G este dotată cu cea mai nouă soluţie în materie de overclocking. Cu o simplă apăsare de buton, această inovatoare componentă hardware intră în modul "high-voltage", stare care garantează o stabilitate mărită în overclocking şi până la 12% mai multă performanţă. Dotată cu sistemul de răcire exclusiv Glaciator Fansink, procesorul grafic va rămâne cu 20% mai rece decât sistemul de răcire de referinţă. Memoria de 1GB îţi va permite rularea aplicaţiilor grafice şi multimedia la setări maxime de calitate. Este de remarcat şi ieşirea DVI iluminată de un LED, o caracteristică patentată care oferă un design plăcut şi interesant.

Overclocking inteligent

Trebuie doar să apeşi butonul situat deasupra DVI şi placa video trece automat în modul "high-voltage" pentru o stabilitate mai bună în overclocking, iar frecvenţele sunt mărite pentru core de la 660MHz până la 796MHz, şi pentru memorie de la 990MHz până la 1100MHz. Aceste noi valori ridică scorul înregistrat de EAH3850 SMART OC în 3DMark06 de la 8542 la 9585, o îmbunătăţire de 12%. Astfel voltajul este crescut doar atunci când este nevoie, prin urmare consumul de energie este redus.



▲ Putere Turbo cu o Singură apăsare a Butonului

Sistemul de răcire exclusiv Glaciator Fansink Răceşte cu 20ºC mai mult

ASUS EAH3850 SMART OC este dotată cu sistemul de răcire exclusiv Glaciator Fansink pentru un transfer rapid al energiei termice de la GP, iar procesorul grafic va rămâne cu 20% mai rece decât în cazul când se folosesc sisteme de răcire de referinţă. Mai mult, Glaciator Fansink este de două ori mai silenţios decât sistemele de răcire de referinţă – o răcire eficientă fără o viteză de rotaţie excesivă. Adiţional, placa video este echipată cu un radiator special care scade temperatura circuitelor de intrare cu 11°C pentru a obţine mai multă performanţă şi stabilitate.

Grafică Excepţională cu 1GB de Memorie Video

Cantitatea de memorie este o caracteristică foarte importantă pentru plăcile video deoarece cele mai multe jocuri actuale sau viitoare au nevoie de multe resurse. Memoria de 1GB de pe placa video ASUS EAH3850 SMART OC îţi va permite să stai liniştit deoarece va depăşi cerinţele jocurilor şi astfel te vei putea juca sau viziona filme fără sacadări chiar şi atunci când foloseşti setări maxime de calitate.

Fable II

GEN RPG **PRODUCĂTOR:** Lionhead Studios **DISTRIBUITOR:** Microsoft Game Studios **LANSARE:** toamna 2008 **ON-LINE:** www.fable2.com

Stăpâne, stăpâne, mai cheamă și-un câine…



Am avut o senzație de deja-vu după ce am scris rândul de mai sus, de parcă cineva ar mai fi început mai demult un articol așa. Dar e ok, pentru că avem de-a face cu un sequel, deci repetițiile și redundanțele sunt la ordinea zilei. Și totuși…Peter Molyneux ne promite – altceva – cu spiritul unui candidat la președinție. Îl ascultăm? Hai, că merită.

Trecutul să fie trecut

Fable a fost un Action-RPG interesant, dacă nu mai mult. Îmbina elemente de hack and slash cu decizii morale, având un aer de Black and White și momente parcă scoase din The Sims. Defectul lui cel mai mare a fost gura spartă a lui Molyneux care promitea marea cu sarea și a oferit în schimb doar un lac ușor sărat. Hype-ul ne-a făcut pe toți să ne așteptăm la un joc revoluționar, dar produsul finit a fost doar un joc drăguț și atât. Mintea colectivă a gloatei de gameri frustrați s-a revoltat și au urlat că nu se mulțumesc cu un joc drăguț și că ei vor ce li s-a promis, dar s-au calmat destul de repede, azi fiind auziți doar mormăind cu ură printre dinți titlul Fable.

Motivul pentru care Peter Molyneux nu a dus proiectul până la capăt va rămâne probabil un mister, dar fiind semi-elitist și sceptic din fire nu pot să nu îmi reamintesc că omul acesta are mână de aur, fiind în spatele mai multor jocuri bune cum au fost Populous 3 și Black and White. Fable nu a fost o excepție, în ciuda celor amintite mai sus, și am o senzație că nici continuarea nu o să fie.

Brave new world





Lumină din lumină!



Suta de metri garduri în secunde

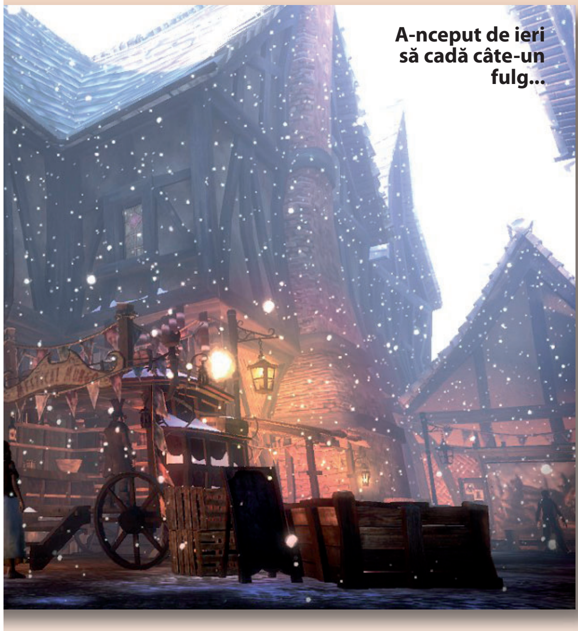
În Fable 2 ne vom reîntoarce pe tărâmul Albionului, dar la o bucată bună de timp după evenimentele din jocul anterior. Astfel, în loc de țărișoara medievală cu influențe britanice și scandinave vom găsi aceeași țărișoară, cu aceleași influențe, dar propulsată într-o epocă post-renascentistă, cândva în jurul Iluminismului. Mai pe scurt: „Ohmahgawd, acum avem puști în loc de arcuri!”.

Petrișor se laudă cu o lume complet dinamică în care nu avem rute prestabilite și o putem tăia prin câmpii, peste garduri și pietre dacă nu ne place drumul principal. Deja mă imaginez Spiderman sărind pe acoperișurile caselor, salvând țărăncuțe și lăptărese. Altă chestie care ni se spune este că lumea se va schimba pe parcursul timpului în funcție de acțiunile noastre. Târgurile ajutate vor prospera, ajungând orașe, în timp ce cătunele terorizate vor dispărea încetul cu încetul.

Aparent, fiecare proprietate din joc va fi scoasă spre vânzare, jucătorul putând să cumpere fiecare petec de pământ, primind și un titlu în funcție de numărul de proprietăți deținute. Aici Fable 2 capătă un „twist” de monopoly, pentru că aparent putem cumpăra Albion-ul casă cu casă devenind în final un fel de Imperator Maximus, dar care și-a atins scopul prin modalități specifice anumitor oieri autohtoni. Ca să mai adauge elemente din și mai multe jocuri, Fable 2 ne promite că vom putea decora și mobila casele cumpărate după pofta inimii. A zis cineva The Sims? A, da, eram eu câteva paragrafe mai sus.

iHero

Primul lucru diferit față de primul joc va fi că o să ne putem alege sexul la începutul jocului (și la cât de avangardist e Molyneux, probabil vom putea face și o operație de schimbare prin mijlocul acestuia), ceea ce în termeni de gameplay înseamnă că toți o să avem personaje femei și soții de același gen. Eu, cel puțin așa aș face. Toată lumea care a jucat Fable își amintește cum se schimba fizicul personajului în funcție de mai multe lucruri: clasă, lupte, preferințe personale, dar mai ales alignment. În Fable 2 se va păstra aceeași rețetă: luptele te lasă cu cicatrice, războinicii vor fi cât un munte, hoții supli, vrăjitorii bătrâni și ridați cu rune pe piele, iar în ceea ce privește alignment-ul, acesta s-a schimbat și el. Avem, practic, în afară de consacrata axă Good-Evil, una perpendiculară numită Corrupt-Pure (parcă s-au chinuit un pic prea mult să nu scrie Chaotic și Lawful) și vom putea combina aceste aliniamente după cum vrem. În funcție de acțiunile noastre, desigur. Tot aici se integrează cumva încă o axă, și anume Kindness-Cruelty. Dacă ar fi să mă hazardez în speculații, un personaj Good-Pure-Cruel ar corespunde arhetipului unui judecător/călău fără milă care apelează la metode extreme pentru a eradica Răul, în timp ce un ipotetic Evil-Pure-Kind ar fi ceva în genul unui tiran benevol care comite crime necesare în vederea unui Bine superior și general (Shout-out pentru Leto II Atreides! Te iubim, Tiranule!).



A-nceput de ieri să cadă câte-un fulg...

Printre primele „ficiăruri” anunțate pentru Fable 2 a fost câinele. Acest câine va fi găsit de către jucător la începutul jocului și ne va urmări pe parcurs. Interesant este că nu avem absolut niciun mod de a controla respectivul patruped. Trebuie să-i câștigi încrederea, să-l faci să te iubească sau să te urască și să-l înveți diverse acțiuni cu ajutorul emote-urilor. Da. Exact ca în Black and White. Dacă vrei să scapi de el, trebuie să fugi, preferabil când e rănit, dar te va găsi în cele din urmă. Un exemplu dat a fost jucătorul care, după ce și-a abandonat animalul, stătea liniștit la un pahar în crâșmă și barmanul a deschis ușa la care se auzeau zgârieturi. Toată lumea din local se va uita șocată și indignată la loialul câine, care se întoarce bătut și rănit la un stăpân indiferent. De asemenea, și câinele va avea propriul aliniament în funcție de cel al jucătorului.

Am ajuns în sfârșit și la cea mai Sims parte din joc, și anume familia. În Fable 2 se pare că vom avea parte, în primul rând, de o nuntă. Dacă Molyneux duce personalizarea acesteia la gradul la care vreau eu, îi ridic statuie. La ce mă aștept eu de la această nuntă? Păi vreau să cânte Adi Minune. Vreau să se îmbete nuntașii după câteva ore, să înceapă să pipăie mireasa. Nașu' mare să strige darul cu o voce răgușită, tot de la alcool, iar tatăl miresei să mă privească urât ținând o pușcă în mână și mormăind „Ai lăsat-o borțoasă, ai?”. Da, pentru că în Fable 2 vei putea avea chiar și un copil care va încerca să te imite ca aliniament și aparență fizică




Pauză, că vă vine rândul imediat…

cum poate el mai bine. Omorând veverițe dacă ești Evil sau făcându-și temele dacă ești Good. Copilul, desigur, va fi doar o consecință a sexului neprotejat și heterosexual, pentru că da, și aici poți să te căsătorești cu NPC-uri de același sex.

Multiplayer? In MY Fable?

E mai probabil decât credeți. Fable 2 va avea un sistem de multiplayer offline în care jucătorul va putea „invita" diverși prieteni sau oameni dubioși cunoscuți pe stradă la ei acasă în „lumea lor" în calitate de henchmen. Mai mult, dacă activați opțiunea de friendly fire, vă veți putea duela cu prietenul vostru special sau să vă holbați nedumeriți la el în timp ce vă măcelărește familia sau doar soția, lăsând copilul orfan, caz în care îl vom putea vizita pe micul personaj de roman al lui Charles Dickens la orfelinat. Se mai zvonește că îi vom putea face cadou diverse obiecte, arme, artefacte etc. sau chiar să înfiripăm o relație amoroasă cu el, ceea ce pentru mine depășește cu mult granița acceptabilului. Este, de asemenea, recomandat să aveți grijă să nu chemați boschetari aleatori să se joace cu voi, deoarece fiecare schimbare provocată de musafir e permanentă în joc, inclusiv NPC-urile moarte.


Eu sunt mic, tu fă-mă mare!


Vedere din Centru


O să-i spunem Recrutul

Albion cu motor

Engine-ul grafic al lui Fable 2 arată ca un Fable pimpat la maximum și este scris complet în interiorul fortăreței Lionhead, dar folosește elemente „middleware" în unele locuri. Pe scurt, middleware sunt bucățele de software care fac mai ușoară integrarea unor elemente într-un motor grafic, cum ar fi, de exemplu, copaci mai realiști.

Combat-ul promite să se axeze pe câte un singur buton pentru fiecare tip de atac (Melee, Ranged, Magic), chestie care mie mi se pare cam monotonă după scurta mea experiență cu un XBox 360. Pe de altă parte, simplificarea aceasta va reduce stresul generat de nereușita unui combo și, dacă e să ne gândim bine, și luptele din primul Fable utilizau foarte puține butoane și cu toate acestea erau foarte distractive și dinamice. Fable 2 ne asigură că va fi mai deștept și stilul atacului va fi diferit în funcție de locul în care ne aflăm: la înălțime, mai jos de inamic, înconjurați, în situații de unu-la-unu și așa mai departe. Developerii spun că nu s-au concentrat atât pe a face luptele realiste cât pe a le face „cool", ceea ce mi se pare foarte inspirat, având în vedere că în ziua de azi se pune prea mult accent pe realism și prea puțin pe factorul Fun. Câinele mai sus menționat va avea și el un rol în lupte în măsura în care a fost antrenat și îngrijit. Se pare că sistemul de combat va folosi aclamatul motor fizic Havok.

Stilul de luptă se va schimba de la o armă la alta, oferind chiar mai mult dinamism, tipurile acestora fiind destul de variate. Vom avea cam orice armă melee clasică la care ne putem aștepta, iar la arme de distanță vom putea folosi puștile sau arbaletele. Lionhead a menționat că nu vom mai avea arcuri la dispoziție.

Elemente de numerologie

Probabil v-ați săturat să vă fie înșiruite date statistice despre cutare și cutare joc, dar promit să fiu concis. Noul Albion va fi cam de zece ori mai mare decât cel vechi, va avea în jur de 20 de regiuni explorabile și 30 de dungeon-uri, 100 de arme, 70 de elemente vestimentare, 20 de tatuaje și frizuri. Magiile vor avea opt tipuri mari, dar prin upgrade-uri se va putea ajunge la un total de 80 de vrăji. Ce ar mai fi de menționat? Cele 160.000 de linii de dialog (sau monolog, având în vedere că nu mă aștept ca eroul/eroina să spună ceva), 150 de quest-uri și 6 minigame-uri. Quest-ul principal va avea o durată dezamăgitoare de aproximativ 12 ore, dar după cum știm, Fable niciodată nu s-a axat pe quest-ul principal.

Jocul e programat pentru al patrulea sfert al anului 2008 și va fi „exclusiv pentru Xbox 360", dar știm cu toții că asta niciodată nu a fost bătută în cuie. Cert este, însă, că proprietarii de console vor primi jocul mai repede, dar cei de PC probabil mai finisat și cu conținut extra, bonus pentru răbdare. Cam atât aș avea eu de zis, pe lângă o urare de mult noroc lui Peter Molyneux și niște degete încrucișate pentru oamenii de la Lionhead să le iasă tot ce și-au propus.

■ **Paul Policarp**


FII CĂPITANUL ŢĂRII TALE ŞI CONDU-ŢI ECHIPA CĂTRE GLORIE
© 2004 UEFA TM
UEFA
EURO2008
Austria-Elveţia
Joc oficial al UEFA EURO 2008™
3+
www.pegi.info
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
XBOX 360
EA mobile
PSP
PlayStation Portable
PC DVD ROM
EURO2008
Austria-Switzerland
Official Licensed Product
EA SPORTS
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS şi sigla EA SPORTS sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. şi/sau în alte ţări. Cuvântul UEFA, Sigla oficială UEFA EURO 2008™, Mascotele oficiale şi Trofeul UEFA European Football Championship™ sunt protejate de mărci comerciale şi de drepturi de autor. Toate drepturile rezervate. Utilizarea numelor jucătorilor şi a asemănării acestora cu persoanele reale este autorizată de FIFPro Foundation şi echipele naţionale. Produs sub licenţă de Electronic Arts Inc. Fabricat în UE. Toate produsele sponsorizate, denumirile companiilor, denumirile mărcilor şi siglele sunt proprietatea respectivilor lor deţinători. „PlayStation“, „PLAYSTATION“, sigla „PS“ Family şi „PSP“ sunt mărci comerciale înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE şi siglele Xbox live sunt fie mărci comerciale înregistrate, sunt mărci comerciale ale grupului de companii Microsoft. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători.

PC X360 PS3

COMMAND & CONQUER RED ALERT 3

EA s-a abonat la Aquapark

GEN: RTS **PRODUCĂTOR:** EA Los Angeles **DISTRIBUITOR:** EA
LANSARE: octombrie 2008 **ON-LINE:** www.commandandconquer.com

DISCLAIMER: Ameţită de fumul ţigării, care îmi curge eteric din mână, contemplu ecranul gol de Word şi încerc să vizualizez seria C&C scăldată în sfinţenia oricărui titlu de lungă durată... Red Alert. Trei. Vibraţia. Legenda... Şi zgomote isterice pe fundal, acompaniate de un hârşâit indefinit care aduce cu sfâşiatul draperiilor în căutarea inspiraţiei. Pe cine încerc să fraieresc? Privind cu o oarecare remuşcare review-ul la C&C:Kane's Wrath (LEVEL – mai 2008) şi atinsă brusc de generozitatea ce acompaniază ajunul Crăciunului în orice suflet de gamer care trăieşte întârziat evenimentele (cam ca sasul în biserică), mă decid brusc să caut iertarea prin abordarea unui ton mai blând, măcar în acest preview. Apoi îmi amintesc cum EA ataşează nonşalant key-uri beta pentru Red Alert 3 la expansion pack-ul mai sus menţionat şi realizez brusc că reprimarea tonului meu acid a devenit o simbolică anulare a eului meu critic. Anulare de care, la fel de brusc, nu mai sunt capabilă. Aruncând ţigara cât colo, mă pun să scriu, iar EU, mai departe.

DISCLAIMER la DISCLAIMER: M-am gândit bine şi sunt de părere că seria C&C nu mai are nevoie de nicio introducere. Aceasta fiindcă, oricât de comerciali s-au dovedit (şi se vor mai dovedi) cei de la EA, C&C a reprezentat pentru majoritatea gamerilor, încă de la Tiberian Sun, experienţa iniţiatică RTS prin excelenţă, orientată exclusiv pe acţiune şi unităţi colorate, dispunând de o interfaţă comod de utilizat. Chiar şi veteranii genului au revenit de multe ori asupra seriei, dacă nu pentru gameplay, măcar pentru feţele familiare de vedete din numeroasele filmuleţe dintre misiuni.

Einstein se îneacă

Un subiect pe care totuşi vreau să îl dezvolt în acest preview este la ce să ne aşteptăm mai departe. Dacă este să ne luăm după mărturisirile producătorilor, în momentul în care seria C&C s-a împărţit între căile tiberium-ului şi „Alarma roşie", metaforic vorbind,eroul zdruncinat de drame psihologice şi-a luat la revedere de la sidekick-ul credincios şi puţin cam stupid în replici. Cu alte cuvinte, dacă Tiberium Wars, cu al său „instabil" Kane, este Batman, Red Alert, dotat cu o grafică ceva mai puerilă şi plod-friendly, sigur este Robin. Ca să vedeţi că asemănarea cu benzile desenate nu este total nefondată, să ne concentrăm puţin atenţia asupra intrigii sub care vine împachetat Red Alert 3. Se pare că lumea luată razna oferă posibilităţi nelimitate. În primul Red Alert, Albert Einstein folosea o maşină a timpului pen-







Natasha - concept art şi realitate

Puterea Tesla


O bază acvatică Aliată

tru a se întoarce în trecut şi a-l omorî pe Hitler, fapt care a generat o istorie alternativă şi un alt fel de al Doilea Război Mondial, în care Germania lupta alături de forţele aliate împotriva Rusiei. Red Alert 2 urmărea aceeaşi realitate alternativă, fiind concentrat asupra eforturilor sovietice de a nimici forţele americane printr-un atac surpriză. În următorul Red Alert, ruşii, simţind înfrângerea iminentă, vor repeta istoria şi se vor întoarce la rândul lor în trecut pentru a-l asasina pe Einstein. Rezultatul acestei ciorbe de potenţialitate este, de ce nu mă mir, o a doua realitate alternativă care salvează Uniunea Sovietică, dar aduce la picioarele ei o nouă conflagraţie. Conflictul se petrece de data aceasta la o scară şi mai largă, deoarece, pe lângă forţele aliate, Imperiul Soarelui-Răsare (nu suna aşa „ghei" în engleză, vă asigur) se alătură luptei pentru supremaţie. Dacă scenariul v-a făcut să dezvoltaţi acea senzaţie familiară de ridicol, poate ar trebui să aruncăm o privire asupra unităţilor pe care le promite următorul Red Alert.

Varietate... umedă

Pentru prima dată în istoria Red Alert, producătorii descoperă posibilităţile nelimitate pe care le oferă APA. My God, a sunat aproape ca o ştire de ultimă oră sau ca o reclamă la izvoarele minerale româneşti. Totuşi, nu trebuie să ne aşteptăm în acest următor titlu la separarea, cu care suntem obişnuiţi din alte jocuri, dintre unităţile militare aeriene, terestre şi acvatice. Majoritatea unităţilor din Red Alert 3 vor fi aşa-zis amfibiene, capabile să călătorească liber între sol şi apă, deşi unele vor rămâne restricţionate la mediul lor implicit (din considerente de echilibrare a jocului). De exemplu, un inginer, la contactul cu apa, se va transforma automat într-o barcă pneumatică, ce poate călători liniştită pe orice hartă albastră. Pentru alte unităţi, transfigurările în mediul acvatic nu vor fi doar de ordin vizual. Unele unităţi militare îşi vor modifica atributele precum raza şi puterea de atac, armura sau viteza, în timp ce altele vor dobândi abilităţi secundare importante. De menţionat este MCV-ul, care în Red Alert 3 va putea construi atât baze terestre, cât şi baze acvatice. În funcţie de mediul în care se află, jucătorul va putea ordona atât construcţia unor clădiri specializate, cât şi a celor disponibile în ambele medii. Cu siguranţă, fanii seriei vor fi nevoiţi să îşi schimbe strategiile de joc, din moment ce inamicul se poate ascunde ori în apa cristalină, ori pe ţărâna ancestrală. Rămâne de văzut dacă acest fapt se va concretiza într-o înviorare a gameplay-ului sau, din contră, va genera frustrări în rândul gamerilor mai conservatori.

Până una-alta, revoluţia moleculelor de „haş doi o" a afectat atât de adânc fiinţa EA, încât mucegaiul i s-a format, latent, dar inevitabil, pe creier. Rezultatul este o secreţie prea abundentă de imaginaţie, în care, ca să parafrazez o autoare preferată de-a mea, Aglaja Veteranyi, EA „atârnă de păr, de cupola circului", cu toată menajeria de unităţi Red Alert-iene holbându-se speriate spre abominaţia ce le-a dat viaţă. În Red Alert 3, armata Aliată va dispune de delfini cu emiţători sonici, în timp ce Sovieticii vor avea parte de urşi în armuri. Dacă aceste unităţi vi se par puţin exagerate, aruncaţi o privire asupra Bullfrog-ului, un tanc sovietic amfibian care dispune de asemenea de un tun uman, care poate arunca paratrooperi în bazele inamice de pe dealuri. Cum studiourile producătoare nu au dezvăluit încă nimic din arsenalul rasei galbene, ceva îmi spune că ne putem aştepta la unităţi şi mai comico-SF. Alte unităţi, precum zepelinul Kerov, Peace-keeper-ul sau tancurile tesla sunt copii fidele ale unităţilor din titlurile anterioare. Iar alte unităţi amintesc neliniştitor de filmuleţele demonstrative din Starcraft II, în care luptele erau avantajate/dezavantajate de diferenţa de altitudine. Un astfel de exemplu este unitatea Sickle (sau secera) sovietică, un fel de păianjen eficient împotriva infanteriei, care poate face salturi de pe şi pe platforme elevate sau poate strivi omuleţii sub ghioambele-i de arahnidă.

Apa trece, EA rămâne

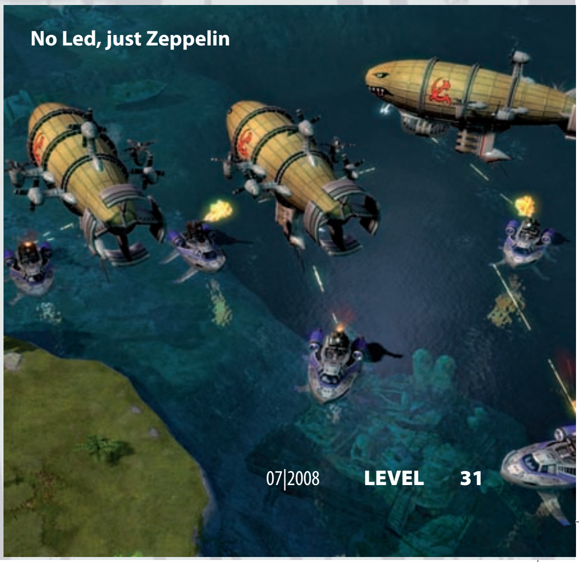
EA motivează toată această debordanţă de scenarii „Alice în ţara minunilor" prin dorinţa de apropiere de jucători, ca şi cum unităţile uşor imprevizibile ar face jocul mai uman şi mai atractiv. Compania a promis, de asemenea, să încerce să determine gamer-ul să insiste nu asupra acumulării de unităţi, ci asupra specificităţii fiecărei unităţi, asupra unităţii în diversitate. De aceea, producătorii garantează că fiecare unitate îşi va avea propria contra-unitate, fapt care nu va permite câştigarea jocului prin acumularea de super unităţi (Carriere... careva ?!). În plus, şi cele trei facţiuni vor fi semnificativ diferite. Afectate de noua turnură a istoriei alternative, armatele sovietice se vor baza exclusiv pe înaltă tehnologie, în timp ce forţele aliate, aparent slăbite, se vor axa pe forţa brută a tehnologiei puţin depăşite. Şi interfaţa utilizatorului diferă între facţiuni, sovieticii construind pe hartă ca în toate jocurile RTS cunoscute, în timp ce Aliaţii construiesc prin queue-ul de construcţii întâlnit în Tiberium Wars. Despre Armata Soarelui-Răsare se ştie încă prea puţin.

Ca noutate în experienţa de joc, producătorul vrea să pună accent pe modul cooperativ. Astfel, fiecare facţiune nu trebuie privită ca de sine stătătoare, ci şi în relaţie cu celelalte, cât de bine se pot complementa una pe cealaltă pentru a-şi anula slăbiciunile. Acest fapt ar trebui, cel puţin în teorie, să îmbogăţească şi să adâncească experienţa de joc în multiplayer. Dacă analizăm multiplayer-ul din Tiberium Wars, vom realiza că EA este oarecum în elementul său aici şi că noua tendinţă e foarte predispusă către succes.

Oricât de mult mă declar în favoarea schimbării şi a revoluţiei în gaming, mai am momentele mele în care răsuflu chiar uşurată că unii producători îşi păstrează practicile ritualice mai vechi. Acest caz se aplică şi în cazul EALA, care mi-a pus inima la loc când a promis să continue cutuma filmuleţelor HD din seria Red Alert. Cum nici de data aceasta nu ne puteam lipsi de feţe hollywoodiene, prima celebritate racolată în universul roşcovano-sovietic este Gina Carano, o americancă gladiator, campion neînvins al luptelor EliteXC şi o răsfăţată a opiniei publice americane. În Red Alert 3, ea va juca rolul Natashei, un commando sovietic de temut. Luptătoarea a recunoscut că se regăseşte în caracterul puternic şi tăcut al personajului, care se manifestă mai mult prin acţiuni decât prin vorbe. În plus, Natasha nu va fi doar un personaj al cut-scene-urilor, ci va fi integrată activ în joc ca unitate.

Acestea fiind spuse, îmi simt scepticismul învins de curiozitate. În topurile GameSpy, Red Alert 3 este cel mai aşteptat joc al anului 2008. Dacă EA reuşeşte să atingă performanţa calităţii peste cantitate, aşa cum afirmă în noua doctrină, Red Alert 3 este o mare ameninţare pentru tot entuziasmul gameristic cu care aşteptăm ca Starcraft II să se întâmple.

■ **Absynthe**


No Led, just Zeppelin

PC X360 PS3

TOMB RAIDER UNDERWORLD



GEN: Action/Adventure **PRODUCĂTOR:** Crystal Dynamics **DISTRIBUITOR:** Eidos **LANSARE:** sfârşitul 2008 **ON-LINE:** www.tombraider.com

Ca orice lucru făcut de oameni, fără pic de ajutor ceresc, şi seria Tomb Raider a avut parte de succese şi insuccese. Era şi normal, având în vedere că deja ajunge la cel de-al douăsprezecelea joc al seriei. Ar fi fost culmea ca fiecare dintre ele să fie mai bun ca predecesorul şi să rupă gura târgului. Ba se poate spune că a dat-o în bară rău de tot, având în vedere că cei de la Core Design au rămas fără licenţă în urma pierderilor înregistrate după lansarea lui Angel of Darkness, în favoarea celor de la Crystal Dynamics. Dar se pare că nu miss Croft era de vină, ci cei de la Core Design, deoarece, odată puşi pe treabă, băieţii de la Crystal Dynamics au scos două jocuri foarte bune. Adică Legend a fost bun, iar Anniversary a fost bestial.

Iată că acum este momentul să ne pregătim intens pentru o nouă rundă de tumbe cu miss Croft şi cele două arme de bază ale sale: pistoalele. Nişte pistoale care se pare că vor fi şi mai bine realizate decât până acum. Ţevile vor fi rotunjite cum trebuie, ca să nu ne mai plângem că eventuala lor atingere, neintenţionată evident, ne va zgâria în palme, deşi vor fi un pic mai mari decât de obicei (pentru un efect gen sperietură mai intens), proporţiile vor fi totuşi păstrate cu bun simţ, iar grafica şi mişcările efectuate vor avea rigiditatea metalului lichid. Ce mai… nişte pistoale pentru premianţi.

Mai mari, mai rotunde, mai corecte din punct de vedere anatomic

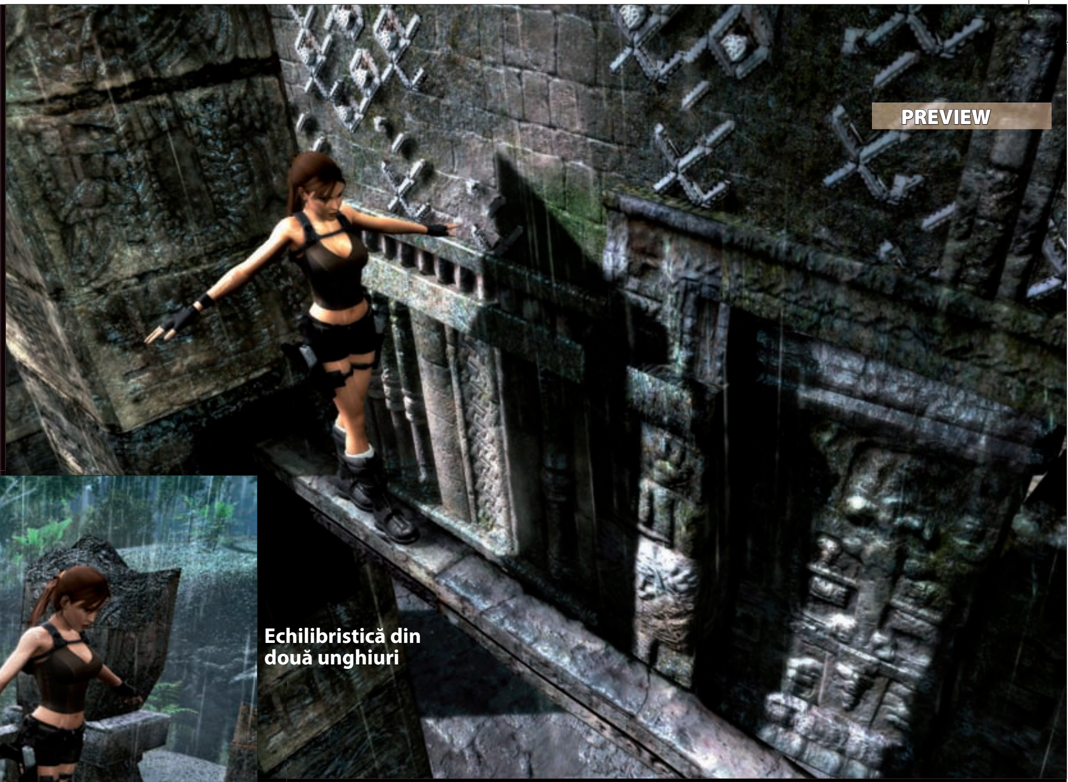


Pisicuţă Pis-Pis-Piss

Lumea de dedesubt

Deşi ne place să ne lăudăm întotdeauna că avem informaţii din interior, că plătim ca orice bucăţică de hârtie ce pleacă spre containere să treacă mai întâi pe la noi, de data asta detaliile legate de Underworld sunt foarte puţine. Zgârciţi de-a dreptul, Crystal Dynamics nu au lăsat mare lucru să li se scurgă printre degete. Astfel, nu prea avem multe de spus despre povestea din Underworld, dar, sincer, nu este un motiv mare de supărare. Ce fel de joc de aventură ar mai fi dacă ar lipsi aventura descoperirilor? Exact, ş-aşa erau acri. Aşadar, ceea ce ştim până acum este că miss Croft se va întoarce unde îi este locul. Se va lipsi de blocuri, neoane şi alte asemenea prostii cu care nu se împăca deloc şi se va întoarce în junglă, de unde va coborî în catacombele mayaşe. După cum spune Sarah Van Rompaey, senior producer la Eidos, Underworld nu are nicio legătură cu Angel of Darkness, iar numele nu înseamnă că miss Croft îşi descoperă vreo parte întunecată cu care trebuie să lupte. Nici pe departe. Duduia Croft va descoperi o serie de catacombe mayaşe prin care se va târî cu abnegaţie pentru te miri ce mizilic de artefact dătător de viaţă. Kathryn Clements, şi ea mare şi tare la Eidos, spune că, deşi nu vrea să dezvăluie nimic din povestea jocului, poate măcar să ne spună că miss Croft va avea mult de umblat prin catacombele din lumea întreagă şi nu numai. Acest „nu numai" a făcut să sară din public şi întrebarea dacă miss Croft va ajunge şi în alte locuri decât cele din lumea reală. Răspunsul a fost mai mult decât mulţumitor, deoarece Kathryn a spus că miss Croft va ajunge în locuri cu totul şi cu totul inedite, deoarece cei de la Crystal Dynamic au avut mână liberă să creeze medii noi, iar ei au făcut tot posibilul să ne surprindă cu ceva nou. Sună secsi, nu?

Trecând peste aceste nimicuri legate de poveste şi liniştiţi că noile aventuri ale Larei nu au nicio legătură cu Angel of Darkness, să trecem cu paşi mărunţi peste elementele de gameplay. Din acest punct de vedere, cei de



Echilibristică din două unghiuri



la Eidos nu au mai fost chiar aşa de zgârciţi şi ne-au spus câteva lucruri foarte interesante. Unele dintre talentele cu care ne obişnuise miss Croft în jocurile iniţiale, dar dispărute între timp, se vor reîntoarce. Ba chiar mai mult, sunt îmbunătăţite şi se bucură şi de câţiva prieteni noi. Astfel, miss Croft va putea din nou să ţintească doi inamici deodată cu cele două pistoale din dotare. De data asta chiar vorbeam de pistoale, să ştiţi. În timp ce miss Croft trage în stânga şi dreapta, mai poate face o grămadă de alte lucruri. Se poate arunca de pe ziduri, poate alerga pe pereţi pentru a se arunca în spatele duşmanului ce e destul de prost să dea cu nasul în zid, se poate căţăra pe diferite obstacole din drum pentru a lăsa o distanţă cât mai mare între ea şi urmăritori. De asemenea, miss Croft se poate folosi de diferite obiecte din mediul înconjurător pentru a da la oase sau pentru a ajunge în locuri greu accesibile.

Acum trebuie să trecem un pic la engine-ul ce stă sub capota jocului pentru a înţelege de fapt modul de funcţionare a acestui gameplay, sperăm, de excepţie. Un motor grafic complet nou şi performant permite folosirea unui nou sistem de shader-e ce poate combina mai multe texturi deodată pentru obţinerea unor efecte grafice spectaculoase. O nouă tehnologie de iluminare numită Spherical Harmonics va crea senzaţia că miss Croft este chiar în mijlocul naturii. Cum aşa? Poate aţi observat până acum că fiecare material reflectă mai mult sau mai puţin lumina. Şi nu numai că o reflectă, dar îi şi împrumută din culoarea sa. Astfel, dacă miss Croft stă ghemuită într-o mare de iarbă, ea va căpăta o uşoară culoare verzulie împrumutată de la mediul înconjurător. Dar nu se opresc aici. Folosind cu cap vertex shading-ul, mişcarea obiectelor devine mult mai reală. Astfel adierea vântului va face plantele sau ţoalele să se mişte conform realităţii. De asemenea, dacă Lara trece printr-un câmp cu iarbă până la piept, ea va da în mod automat iarba la o parte cu mâinile. Mai mult chiar, dacă într-una din mâini ţine un pistol (pe cuvânt că nu mă refer la altceva), ea se va folosi de cea liberă pentru a-şi face loc prin iarbă. În cazul în care Lara se apucă de lupte în noroi, se va acoperi cu mizerie din cap până în picioare, iar dacă o prinde ploaia, tot jegul se va scurge de pe ea. Şi nu, conceptul de wet t-shirt nu este cunoscut de producători.

Pe tot parcursul jocului, în niciun loc nu se va putea ajunge cu uşurinţă, mai ales că acest nou engine permite o grămadă de şmecherii. Lara se va putea folosi din nou de un cârlig legat cu o sfoară pentru a ajunge în locurile greu accesibile. De asemenea, se poate folosi de el pentru a trage jos blocuri de piatră ce îi stau în cale. Frumos este că funcţionează tot timpul diferit, căderile fiind aleatoare. Miss Croft se va mai folosi de pârghii pentru a muta obiecte grele din loc sau pentru a le utiliza ca rampă de lansare pentru a ajunge unde vrea.

Un element nou este şi free climbing-ul. Deşi sună foarte free, nu este chiar aşa. Se pare că doar în anumite locuri te vei putea căţăra, de exemplu pe pereţi acoperiţi cu muşchi sau pe cei cu protuberanţe evidente.

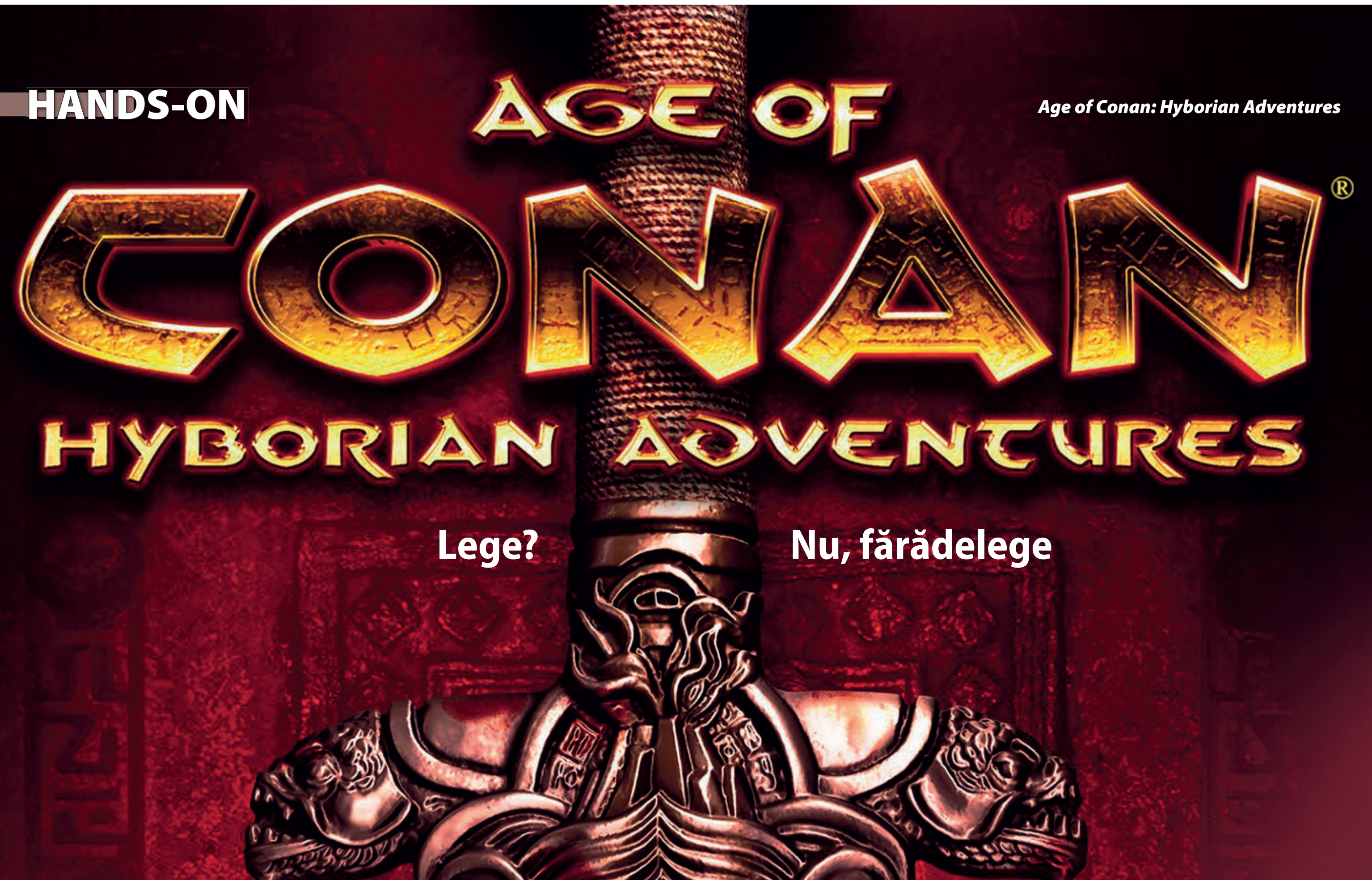
Toată această varietate de mişcări pe care Lara le va putea face poate că vă pune un mic semn de întrebare în legătură cu modul în care va arăta. Eidos ne garantează că totul va fi cât se poate de real. Folosind tehnologia motion capture, ei au realizat peste o mie de animaţii de mişcare, ajutaţi de aportul unei gimnaste olimpice.

Revenirea la normal

După ghinionul avut de cei de la Core Design, seria Tomb Raider pare-se că revine la normal. Crystal Dynamics şi Eidos fac o echipă bună, iar Underworld se anunţă a fi unul dintre cele mai bune jocuri de până acum ale seriei. Mai ales că Lara îşi primeşte şi motoreta înapoi. Ah, nu v-am zis? Gata, Lara îşi repară Mobra şi o scoate la plimbare prin jungla amazoniană. Este o veste bună, mai ales că Eidos lasă de înţeles că nu te foloseşti de ea doar pentru a ajunge din punctul A în punctul B.

■ **Koniec**





Lege? Nu, fărădelege

Unul dintre cele mai aşteptate MMORPG-uri din ultimii ani a ajuns în fine în mâinile noastre. Cum vremea unui review încă nu a venit, deoarece un MMO trebuie jucat foarte serios şi destul de mult timp pentru a putea într-adevăr să scrii un review, am decis să-l amânăm un pic. Normal că nu puteam trece subiectul cu vederea, aşa că am decis de comun acord să ne limităm momentan doar la un Hands On, în care să vă spunem ce am priceput noi după câteva săptămâni de joc. Să nu vă aşteptaţi în articolul acesta la verdicte, pentru că nu e cazul. De asemenea, multe dintre lucrurile pe care le-am putea noi evidenţia ca negative s-ar putea să fie deja pe cale de dispariţie la momentul apariţiei acestui articol. Funcom tot pune patch-uri odată la două-trei zile.

Condiţii tehnice

În acest moment, în redacţie există trei conturi de AOC. Dacă e să îi socotim şi pe Lara şi pe Zuluf, care sunt colaboratori, ar fi cinci conturi. Toată lumea a năvălit plină de nerăbdare pe proaspăt sositele pachete pentru a vedea dacă cea mai importantă profeţie a ultimilor ani se va îndeplini: Age of Conan va fi mai bun ca World of Warcraft. Dacă vreţi să vă spun câţi dintre noi au ajuns la concluzia asta, îmi pare rău. Nu vă voi spune. Un lucru e clar… Mai departe, fiecare şi-a făcut câte un personaj pe gustul său. Avem Gardian, Dark Templar, Tempest of Set, Priest of Mitra, Barbar, Assassin şi chiar un Necromancer. Deocamdată nu s-a băgat nimeni pe un demonologist. Mare parte dintre personaje au trecut de nivel 30, ceea ce înseamnă că avem cât de cât o părere faţă de unele lucruri care sunt sau nu implementate în joc. L-am şi putut compara cu conceptul de joc de acum 2-3 ani, cel cu care venise iniţial Funcom… Aş menţiona aici level maxim 20 şi restul… zone dominate, un fel de 0.0 în Eve Online. Dacă mă întrebaţi ce legătură are, suna superb ca idee. La ce s-a ajuns...

Darwinism MMO-istic

Stau acum şi mă gândesc la etapele prin care trece o opinie înainte de a prinde o formă definitivă. Etapele astea sunt determinate de orele de joc. La mine, pentru Age of Conan a decurs cam aşa: Prima oră – Nimic. După 3 ore – Bestial joc. După 10 ore, când am dat de PVP – frustrant. După 20 de ore când am ajuns să înţeleg PVP-ul – uber. După 5 zile, level 30 – plictisitor. După 10 zile – cutare chestie nu e implementată, aia nu e implementată, aia nu mere etc. După 10,5 zile – Hai să încerc şi altă clasă. După 12 zile – … şi altă clasă. După 15 zile – hai să mai aştept nişte patch-uri.

Unii dintre voi s-ar putea să considere asta o involuţie. E normal, pentru că transpare destul de multă dezamăgire, însă vă garantez că e o chestiune de moment. Chiar şi în WoW la început am trecut prin unele dintre fazele respective, cu diferenţa că a durat un an în loc de 20 de zile. Motivul este că de la WoW te aşteptai la rău şi a ieşit mai bine decât orice MMO fantasy de la vremea lui. Era unic. Nu avea termen de comparaţie. Age of Conan are şi asta nu-i face bine. Iar acum, să ajungem la întrebarea care îi macină pe toţi:

E mai bun decât WoW?

Mă gândeam că foarte mulţi doresc să spun DA! Şi gata. Dar nu, nu pot răspunde. E ca şi cum ai compara o maşină de tuns iarba cu una de socotit. Singurul lucru pe care îl au în comun e faptul că aparţin de aceeaşi gospodărie. Una face un lucru, alta face alt lucru. Pentru una îţi sunt suficiente mâinile, pentru cealaltă ai nevoie şi de ceva mai multă minte. Poţi spune care dintre ele e mai bună?! Nu poţi. Fiecare cu treaba ei. Cam aşa stă şi aici situaţia. Age of Conan are un target destul de diferit, deşi se intersectează mult cu cel al aparentului Nemesis, World of Wacraft. WoW poate fi jucat fără probleme şi de copii de 5-6 ani (vă zic asta pentru că ştiu un copil de 4 ani care nu ştie să citească şi să scrie, dar joacă WoW de nu ai treabă. A ajuns în 2 luni la level 45). Acest lucru are un avantaj imens şi oarecum scoate în evidenţă geniul producătorilor de la Blizzard. Mai mult, WoW este suficient de elaborat şi de complex la un moment dat încât se poate dovedi dificil şi pentru cei care au nevoie de pietre serioase de încercare pentru a le pune mintea la contribuţie. Age of Conan în schimb vorbeşte de la sine. Din start are rating Mature. Şi în spatele lui nu se ascund doar ţâţele goale şi limbajul cu elemente sexuale explicite. Se ascunde şi o scuză a producătorilor de a face jocul mai puţin accesibil. Vă spun sincer, un copil sub 14 ani nu prea va înţelege mare lucru din sistemul de luptă. Eventual după vreun an de joc când ajunge la 15 ani. Iar dacă va înţelege ceva, nu va fi capabil mai departe


Turist în Stygia

să folosească niște lucruri care cer o cultură gameristică serioasă, deoarece nu sunt absolut deloc explicate – vezi auto-buff-urile trigger based, succesiunile logice de combo-uri, relațiile matematice deductibile dintre skill-uri, atribute și damage. Nu sunt ca în WoW unde există, dar nu ai nevoie neapărat să le știi. Aici te confrunți din primul moment cu ele și vorba aia… noi ne dăm peste cap să aflăm cum funcționează una și alta. Normal… asta poate fi și vina documentației care suferă o lipsă patologică pentru moment. Oricum, și dacă ar fi explicate… ajungem în același punct. Întrebarea corectă în cazul de față ar fi: Cât de accesibil este AOC în comparație cu WoW pe o scară de la 1 la 10, unde 10 e WoW? Aș spune 2 cu indulgență.

Elemente disparate

Ca să trec la lucruri și mai concrete, structura AOC este destul de simplă. Universul îi aparține lui Robert E. Howard și e un conglomerat de evenimente și situații care apar odată cu ajungerea lui Conan, Cimmerian la origine, pe terenul Aquilloniei. Nu o să acum intru în amănunte. Cert e că producătorii au reușit foarte bine să creeze acest univers, mai ales că este dublat și de un engine foarte arătos. Din nefericire, este foarte pretențios, iar aceia dintre voi care încă nu au depășit bariera de 128 MB memorie video o să cam plângă. Asta fără a aduce în discuție cei 2 GB de memorie absolut necesari sub Windows Vista. Dar investiția merită. Decorurile sunt superbe, feelingul înălțător, onomatopeele stresante pentru cei din jur. În acest decor, Funcom a integrat un număr de NPC-uri și mobi care se potrivesc bine cu peisajul chiar dacă sunt extrem de inexpresivi. De fapt, apropo de NPC-uri, sunt niște lucruri care nu se potrivesc. Adică unele sunt deosebit de expresive, vezi bețivul care urinează în mare, altele sunt ca bătute în cuie, fără sens, fără a justifica funcția lor de quest giver. Evident, lucrurile se mai schimbă. Avantajul unui MMO față de un single player este acela că lumea e fericită când primește patch-uri și nu se așteaptă ca jocul să meargă din prima. În schimb, quest-urile au cutscene-uri și asta îmi place.

Unul dintre lucrurile foarte lăudate, pe bună dreptate, este sistemul de luptă melee. În felul său, e unic. Ce înseamnă asta?! Înseamnă că e complex și că e foarte important unde lovești. La început ai trei zone de atac – stânga, dreapta și sus. Ulterior mai primești două, stânga jos și dreapta jos. Inamicul are zone de apărare pe care și le poate muta în cele trei direcții. E foarte important să lovești în așa fel încât să-l nimerești în zonele cele mai descoperite pentru a-l putea învinge. Ca să fii într-adevăr eficient, trebuie să folosești combo-uri, care se formează din lovituri în anumite direcții într-o succesiune fixă, cu care la sfârșit să nimerești într-o zonă descoperită. Greu de înțeles, greu de stăpânit și extraordinar de greu de dus la perfecțiune. Dar te solicită, face din luptă ceva care cere multă minte, concentrare, spirit de observație și capacitatea de a anticipa loviturile adversarului, mai ales în PVP. În opinia mea, probabil unul dintre cele mai frumoase sisteme de luptă pe care le-am văzut.



La soare te puteai uita, dar la talent tree-ul lui ba

PVP

Durerea mea cea mai mare este PVP-ul. Momentan este o înșiruire cretină de crime fără rost. Cea mai mare parte din lume pe serverele PVP este free-PVP. Cum oricine poate ucide pe oricine, e pur și simplu cretin ce se întâmplă. Practic, la bază, în acest moment serverele PVP pentru jucătorii de level mic sunt crimă și pedeapsă. Nu câștigi nimic dacă faci pvp și nici nu pierzi nimic. Așa că vă spun sincer, singura diferență între un server PVE și unul PVP este că pe cel PVP mori extrem de des și e foarte greu să-ți mai faci quest-urile pentru a putea ajunge la level mare (level 80 maxim). Lumea „gankuie" în neștire, e un adevărat haos. Cum oricum toată lumea are acces la arene, capture the skull sau mai știu eu ce chestii copiate din alte MMO-uri, nu văd ce rost are să joci pe un server PVP. Până și în cea mai free-PVP lume, cea din Eve Online, există zone sigure, mai puțin sigure sau zone fără lege, unde oricum cineva pune limite și aceia sunt jucătorii. Dacă nu ați prins early acces sau nu aveți prieteni de level mare care să stea după fundul vostru, atunci vă recomand cu căldură un server PVE. Asta cel puțin până când producătorii se vor trezi la realitate și vor înțelege că un player killer trebuie să sufere de pe urma acțiunilor sale, în raport direct cu ceea ce câștigă de pe urma crimei înfăptuite. Se cheamă structură a societății, fie ea umană, fie ea barbară. Se cheamă responsabilitate pentru propriul comportament.

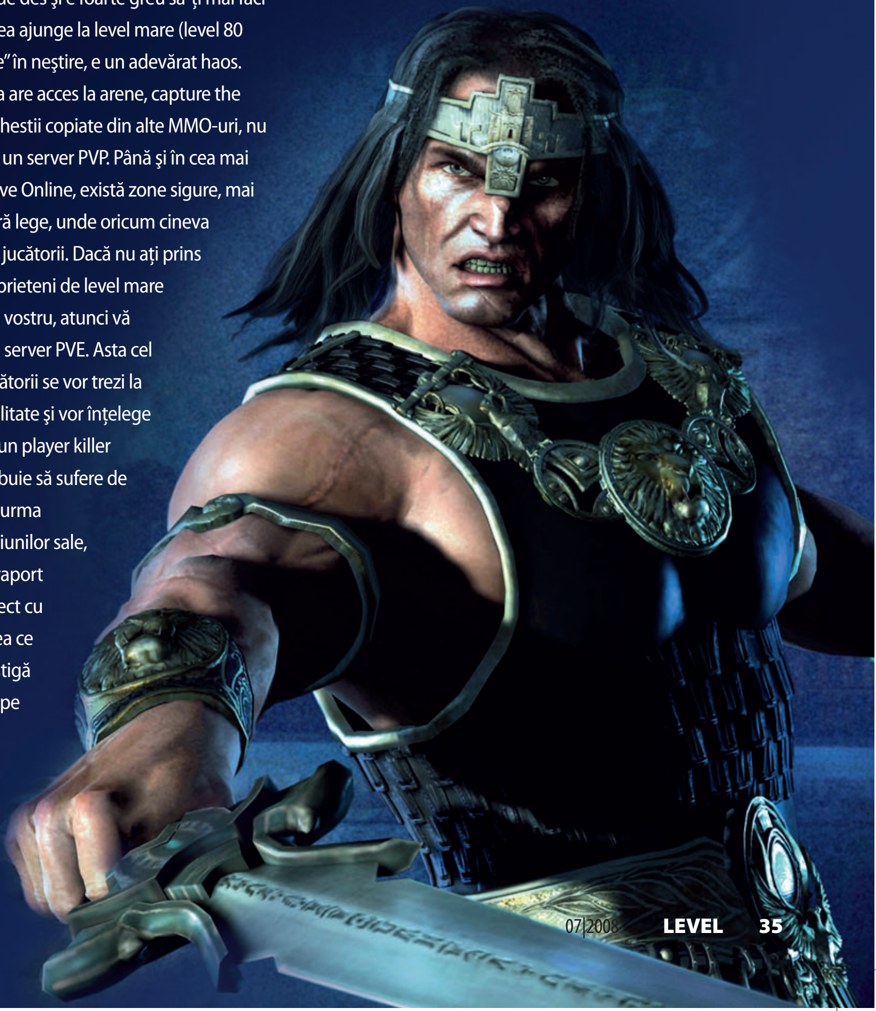
Să vină review-ul!

Așa zic și eu. Au rămas multe părți neacoperite. Spre exemplu aș menționa instanțele, orașele jucătorilor, zone dominate, crafting etc. Ar fi păcat să-mi dau cu părerea despre niște lucruri pe care nu le-am experimentat încă. Dar, în așteptarea review-ului, o concluzie trebuie trasă. Age of Conan are un mare potențial. Momentan clar mai trebuie cizelat, adaptat, umplut în locurile în care golurile se simt cel mai tare. Așa cum a fost cu celelalte MMO-uri de pe piață, în opinia mea, îi vom putea judeca adevărata valoare abia peste 6 luni de zile. Din nefericire, nu putem aștepta atât de mult cu un review.

■ **Locke**



Potpuriu de primăvară cu toamnă





Cu toate problemele lui, Warhammer: Mark of Chaos (review în numărul din ianuarie 2007) a fost un RTS (sau, mai exact, un RTT) decent (urât cuvânt, dar n-am altul mai bun). Trecutul întunecat al omenirii este cel puţin la fel de apetisant ca viitorul şi mai întunecat al aceleiaşi omeniri, tot ce-i mai trebuia lui Mark of Chaos era mai mult spectacol şi mai puţin haos. Cu puţin efort şi ceva imaginaţie, cele câteva patch-uri şi un posibil expansion ar fi reuşit să transforme joculeţul celor de la Black Hole Entertainment într-un RTS chiar bunicel. Dar zeii haosului „nu doarme", ei „lucrează"... Cele câteva animaţii anemice introduse de primul patch n-au reuşit să salte spectacolul din Mark of Chaos nici măcar la vreo două sau trei trepte sub circul delicios din RTS-ul celor de la Relic. Explicaţia? Producătorii s-au lăudat că, spre deosebire de Relic, ei au urmat întocmai regulile tabletop-ului Warhammer. Din păcate, fanii figurinelor de plastic par a nu fi de acord în totalitate. Deci ne-a mai rămas expansion-ul...

A trebuit să treacă aproape cincisprezece luni de la lansarea lui Mark of Chaos până când Battle March a văzut lumina zilei. Au fost cincisprezece luni de tăcere suspectă în care producătorii au tăcut ca goblinul (stricat la burtă) în păpuşoi şi au refuzat cu încăpăţânare să facă publicitate unui expansion care probabil s-ar fi vândut binişor dacă lumea ar fi aflat de el. Păcat. Deşi nu sunt omul care să pună botul la delirul departamentelor de marketing, totuşi câteodată puţin hype poate face minuni, mai ales în cazul unui joculeţ mediocru. Vă spun eu, dacă sunteţi băieţi deştepţi şi industria s-ar hotărî să vă spună adevărul cu orice preţ, v-aţi lăsa naibii de jocurile pe calculator şi v-aţi apuca de sărit coarda. Din când în când, o minciunică bine ticluită e de preferat unui


Battle March



Deşi în acele vremuri clientul punea instant botul la şiretlicurile „fantasy" şi iubea necondiţionat creaturile tolkieneşti, când a venit vorba de universul Warhammer, producătorii de jocuri au preferat să-şi bage nasul în viitor (Warhammer 40 000) şi să ignore cu încăpăţânare trecutul. Dacă au existat nu mai puţin de nouă jocuri (fără să punem la socoteală expansion-urile lui Dawn of War) plasate în universul Warhammer 40 000, „familia" Warhammer Fantasy numără doar trei membri (cu tot cu Mark of Chaos).



WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT

- An apariţie: 1995
- Producător: Mindscape
- Distribuitor: Mindscape



Shadow of the Horned Rat a fost prima tentativă de a aduce pe PC-uri universul Warhammer Fantasy. N-aş putea spune că a eşuat (datorită lui am făcut cunoştinţă cu Warhammer-ul, deşi nu m-a convins să-mi cheltui alocaţia pe vopseluri şi soldăţei de plastic), însă a fost trecut (oarecum pe nedrept) cam uşor cu vederea deşi a fost unul dintre cele mai inovatoare jocuri ale acelei perioade. În primul rând, Shadow of the Horned Rat este considerat unul dintre primele RTT-uri (Real Time Tactics). Mai mult, câmpul de bătălie arăta foarte frumos pentru acele vremuri, era realizat în trei dimensiuni, iar camera putea fi manipulată după bunul plac al manipulatorului cu mouse. Spre dezamăgirea începătorilor în ale tacticii militare, Shadow of the Horned Rat a fost un joc deosebit de dificil până şi pentru acele vremuri şi n-avea pic de milă pentru novici. Curba de învăţare era deosebit de abruptă şi era destul de uşor să dai chix încă din misiunile introductive. Pierderile se „transmiteau" de la o luptă la alta, întăririle costau destul de mult, fondurile erau mereu pe terminate, bătăliile din ce în ce mai grele şi, dacă n-aveai grijă mare de unităţi încă din primele misiuni, te trezeai în mare impas. Una peste alta, dacă vă consideraţi „hardcore" şi doriţi să vedeţi de unde a pornit totul, aţi putea să-l încercaţi.



WARHAMMER: DARK OMEN

- An apariţie: 1998
- Producător: Mindscape
- Distribuitor: Electronic Arts

Dark Omen, unicul şi adevăratul urmaş al lui Shadow of the Horned Rat, s-a bucurat de mai mult succes decât predecesorul său. Ceva mai accesibil şi mult mai îngrijit decât fantezia Warhammer cu şobolani imperiali, Dark Omen a fost un joc remarcabil în toată puterea cuvântului. Câmpul de luptă tridimensional arăta superb (mai ales dacă erai binecuvântat cu un accelerator grafic), sprite-urile care-l populau arătau şi se comportau mai mult decât decent, povestea te ţinea cu sufletul la gură, iar motorul tactic i-a satisfăcut până şi pe cei mai înverşunaţi tacticieni de birou. A fost un triumf, dar nu un succes. Nu s-a vândut prea bine, iar un expansion promiţător a fost anulat… Păcat. Eu vi-l recomand cu deosebită plăcere, deşi mai mult ca sigur o să mă înjuraţi când veţi constata că nu vrea „să o ia" din prima. Dark Omen refuză să pornească pe XP, iar dacă îl rulaţi pe o maşină virtuală o să aveţi probleme cu accelerarea 3D. Consider, totuşi, că merită efortul…



adevăr brutal care te pocneşte ca un ciocan (al războiului) drept în numele tatălui. Eh, n-a zis nimeni că va fi uşor... Battle March a apărut brusc şi pe nesimţite, ca un hoţoman pus pe blestemăţii. Dacă-l întrebaţi pe nenea googu ce hram poartă plodul celor de la Black Hole, o să se scarpine puţin în cap şi o să vă băiguie ceva de Xbox360, o să vă arunce în faţă un filmuleţ (bine făcut, ce-i drept) cu un căpcăun gras cuprins de amoc şi câteva poze anemice cu elfi subnutriţi. Şi cam atât. O să vă ia puţin timp până să aflaţi că a apărut şi pe PC, că e un expansion pentru Mark of Chaos şi că nu rulează decât în prezenţa frăţiorului său mai bătrân şi mai înţelept.

Pieile verzi şi feţele palide

Battle March vine însoţit de o campanie single player pe care o vom juca alături de cele două facţiuni noi pe care o să le cunoaşteţi imediat. Pentru început, campania single ne va arunca în cizmele oţelite ale războinicului orc Gorbash. Însoţit de şamanul Wazog (un alt personaj deosebit de simpatic după standardele orcilor), şeful Gorbash încearcă să strângă laolaltă destui orci şi goblini cât să o pună de un Waaaaagh! sănătos alături de care să semene haos şi deznădejde în sânul comunităţilor iubitoare de pace din împrejurimi. Nobile şi verzi creaturi, nobile şi verzi idealuri. Cauza lui Gorbash este susţinută (a se citi „dirijată din umbră") de o sectă sinistră de Dark Elves cu un plan sănătos de dominaţie universală. Pentru a vă face o idee, elfii cei întunecaţi din universul Warhammer sunt corespondenţii Dark Eldarilor din Warhammer 40k. În timp ce orcii se bazează pe număr şi putere de foc, Dark Elves sunt ceva mai şmecheri decât brutele verzulii şi apelează din plin la viteză şi subterfugiu. Între noi fie vorba, mi-a plăcut mai mult să crăp căpăţâni cu ciocanul orcesc decât să împung dosuri cu ninjalăii elfilor. Nu e neapărat o chestie de preferinţe personale, ci mi se pare că producătorii s-au străduit mai mult când au „proiectat" facţiunea pieilor verzi şi misiunile asociate. Dark Elves parcă nu sunt atât de „cul" cum mă aşteptam. Sunt mai degrabă plictisitori... Şi nici misiunile pe care le jucăm alături de ei nu au făcut nimic ca să-mi schimbe impresia.

Aspru! Am zis AAAAASPRUUUU!!!

Expansion-ul urmează tradiţia addon-urilor din vechime şi ridică serios nivelul de dificultate. Dacă n-aţi avut niciun contact cu Mark of Chaos, v-aş sugera să vă apucaţi întâi de campaniile originale (mai exact de campania Imperiului). Battle March nu vă iartă şi vă aruncă direct în păine. Nu e chiar ceva de speriat (cum a fost, de exemplu Syndicate: American Revolt... brrr!!!), dar există câteva misiuni (în special cele cu Dark Elves) pe care, dacă nu cumva sunteţi rudă de gradul întâi cu puternica Mama Omida sau măcar cu Geta Universala, n-o să reuşiţi să le terminaţi din prima. Ceea ce n-ar fi o problemă dacă aţi avea dreptul la măcar un save în timpul misiunii. Primul meu contact cu Battle March a fost uşor traumatizant. Cuprins de un optimism tineresc, plin de speranţe şi voie-bună, am aşteptat cuminţel aproape o jumătate de oră (şapte CD-uri şi un DVD nu se instalează cât ai clipi din ochi) până s-a instalat jocul. După vreo oră şi ceva de sforţări strategico-tactice, micul Napoleon din mine şi-a adus aminte că nu ar trebui să repete greşeala de la Waterloo şi că ar fi cazul să salveze înainte de bătălia decisivă. Sărman uituc... Se pare că în cele cincisprezece luni de pauză am uitat un mic amănunt: în Mark of


Un gras cătrănit


Assassin

Chaos nu poţi salva în timpul misiunilor şi se pare că nici în Battle March. Am intrat puţin în panică şi am făcut o „mică" greşeală (a se citi „duel") care m-a costat un erou. Cum moartea eroului duce automat la pierderea bătăliei, o oră (una dintre acele ore pe care nu-ţi permiţi să le pierzi la birou) din viaţa mea s-a dus pe „ziua Sâmbetei". Am reluat misiunea, pregătit să fac faţă din nou pericolului. După altă oră de măcelărit dwarfi, o mână nesigură a mângâiat stângaci siguranţele buncărului de comandă şi mareşalul Ciolan a rămas fără curent, fără armate şi fără niciun chef să mai înceapă a treia oară blestemata de misiune. Poate voi aveţi mai mult noroc, răbdare sau timp liber decât mine şi n-o să vă supăraţi prea mult pe Black Hole că se joacă cu timpul vostru, dar mie nu mi se pare lucru curat când cineva se foloseşte de asemenea tertipuri pentru a ridica în mod artificial nivelul de dificultate al unui joc deja dificil. O soluţie mult mai elegantă ar fi fost limitarea numărului de save-uri în funcţie de nivelul de dificultate ales la început.

Warsummer

Cu toate că nu mă aşteptam la o revelaţie (e totuşi, un expansion, nu poate muta munţii din loc... nici măcar nu-ţi face de mâncare) din partea lui Battle March, nu-mi pot stăpâni un suspin de tristeţe. Mă aşteptam la mai multe din partea producătorilor. E păcat să ai la dispoziţie un univers cu vechime şi cu o căruţă de fani, o bază de la care să porneşti şi pe care să o îmbunătăţeşti (yup, mă refer la Mark of Chaos, un RTT bunicel), iar tu să nu faci aproape nimic sperând că setting-ul singur îţi va vinde jocul. Am jucat strategii mult mai proaste, dar până şi acelea au eşuat într-un mod spectaculos şi era o adevărată plăcere (aproape perversă) să le vezi cum se scufundă şi mai adânc încercând să iasă din mocirlă. Battle March pare să ştie câte ceva despre nisipurile mişcătoare şi nu se zbate, crezând că asta-l va salva de la moarte. Parţial are dreptate, această pasivitate îi va prelungi puţin viaţa, dar în niciun caz nu va convinge pe nimeni să-i arunce o creangă de care să se prindă. Şi gata cu metaforele pe ziua de azi. Cumpăraţi-l doar dacă e ieftin şi/sau dacă se vinde la pachet cu Mark of Cahos. Altfel n-aţi făcut niciun gheşeft...

■ cioLAN


Pe zid sau sub zid!

alternativa



WARHAMMER 40 000: DAWN OF WAR

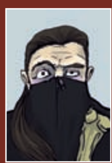
Dacă nu puteţi trăi fără Warhammer şi nu sunteţi un fan al trecutului, v-aş sugera să faceţi o excursie în viitorul întunecat al omenirii, unde vă aşteaptă un RTS excepţional, cu trei expansion-uri şi cam tot atâtea milioane de fani.

**LEVEL NOIEMBRIE 2004*

BUNE:
- Warhammer
- Warhammer Fantasy
- Warhammer Fantasy cu orci

RELE:
- plictisitor
- imposibilitatea de a salva în timpul misiunii
- lipsit de spectaculozitate
- timpi mari de încărcare

CONCLUZIE:



În cele cincisprezece luni de abstinenţă, ciocanului războiului i s-a cam blegit coada. Battle March nu aduce nimic nou, nimic interesant şi nimic spectaculos. Nu-l recomand decât plictisiţilor şi fanilor tabletop-ului. Seceta de strategii plasate în universul Warhammer Fantasy s-ar putea să-l salveze de la o moarte rapidă, dar eu n-aş bă- mâna în foc...

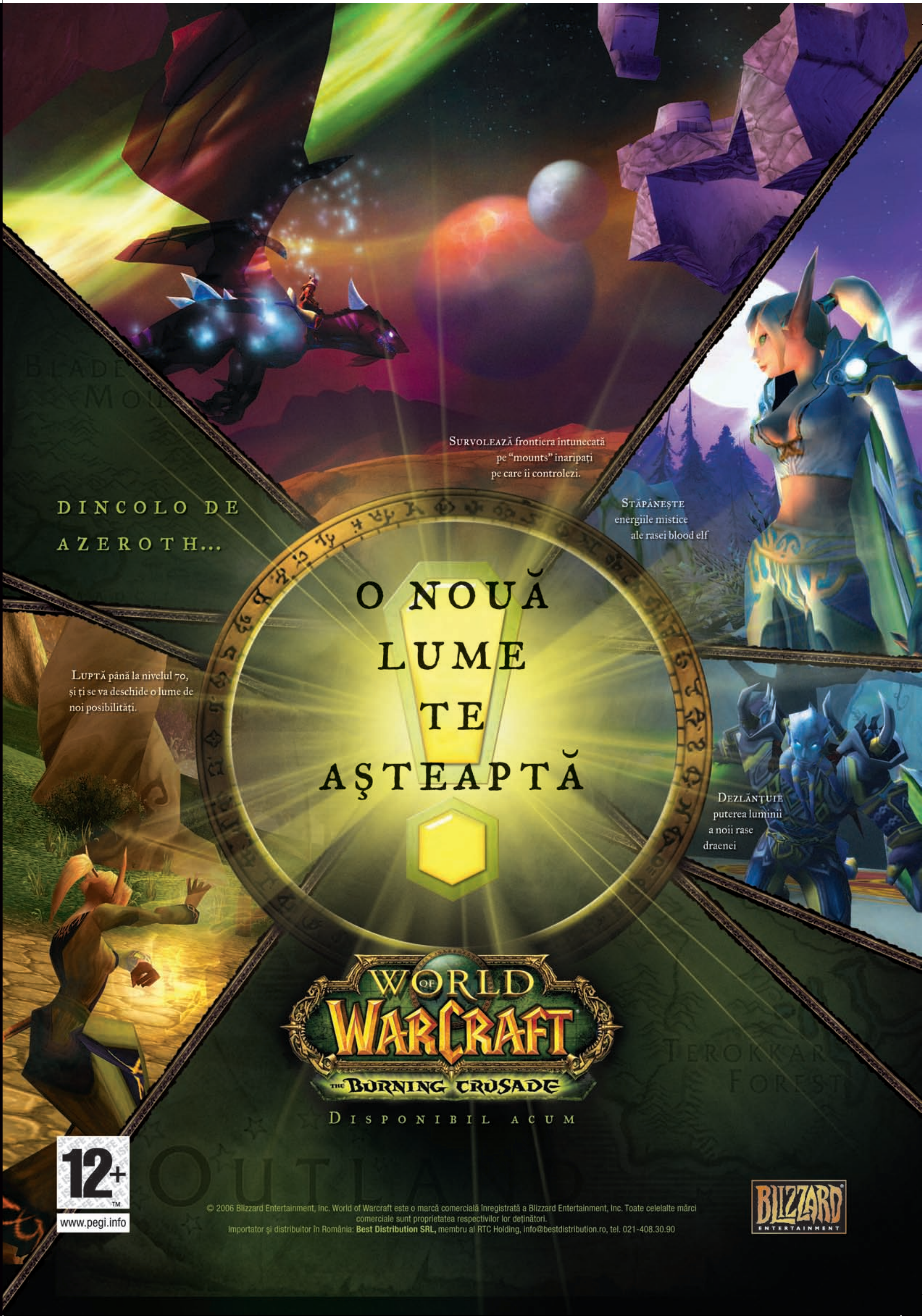
6,8

GRAFICĂ	07
SUNET	08
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	07
IMPRESIE	06



Gen RTS **Producător** Black Hole Entertainment **Distribuitor** Deep Silver **Ofertant** www.gamestore.ro **ON-LINE** http://warhammer.deepsilver.com/

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 2.2 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 128MB, Pixel Shader 1.1


SURVOLEAZĂ frontiera întunecată
pe "mounts" înaripați
pe care îi controlezi.
DINCOLO DE AZEROTH...
STĂPÂNEȘTE energiile mistice ale rasei blood elf
O NOUĂ LUME TE AȘTEAPTĂ
LUPTĂ până la nivelul 70, și ți se va deschide o lume de noi posibilități.
DEZLĂNȚUIE puterea luminii a noii rase draenei
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
DISPONIBIL ACUM
12+
www.pegi.info
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90
BLIZZARD ENTERTAINMENT

PC X360 PS3

The Chronicles of Narnia: Prince Caspian



Cu picii la bătaie

Obişnuiţi deja cu jocurile care au la bază filme de (relativ) succes destinate copiilor, suntem invadaţi de mediocrităţi. Din păcate, după ce le joci, stai să te întrebi de ce îţi pierzi timpul cu ele. Exemplele sunt multiple, iar dintre ele voi menţiona acum doar Transformers şi Golden Compass, jocuri pe care am avut „onoarea" să le experimentez pe propria mea piele. Deşi vor să aibă proporţii epice, să beneficieze de un gameplay de excepţie şi de multe eye-candy-uri, ele nu reuşesc să ajungă nici la piciorul şarpelui. Cauza acestor eşecuri nu este incompetenţa producătorilor de a scoate ceva reuşit, ci motivul este mult mai simplu: timpul nu le permite. Ştim bine cât aşteptăm lansarea unui joc cu adevărat bun. Producţia unui joc ce ridică masele de pe scaune ovaţionând durează ani de zile. Nici nu poţi avea pretenţia de la un joc produs pe genunchi, în jumătate de an, să rupă gura târgului. Lucrul bun este că nici măcar nu speră la nominalizarea sa la titlul de jocul anului. Deşi sunt promovate excelent, ele se bazează doar pe succesul filmului pentru a scoate bani din vânzări. În general, înainte de a juca ceva bazat pe un titlu hollywoodian, am văzut filmul din care s-a inspirat jocul. Măcar pentru a-mi face o idee de la care să plec în momentul în care pornesc jocul. Acum nu am văzut filmul, iar ceea ce au făcut producătorii cu jocul şi povestea sa m-a lăsat total în ceaţă. Nu am înţeles mai nimic, deoarece tot ce faci în joc este să te baţi ca chiorul şi să rezolvi puzzle-uri de doi lei.

Unde e dulapul?

După ce am fost aruncat în joc fără nici cea mai mică idee despre ce se întâmplă, direct în mijlocul unei bătălii, am simţit nevoia să mă uit măcar la un trailer al filmului pentru a înţelege ce sunt personajele păroase pe care le controlez. Şi uite ce am aflat. A trecut un an de la prima aventură a fraţilor Pevensie în Narnia. Plictisiţi, se întorc să vadă ce mai fac prietenii lor şi se trezesc că în Narnia au


O viță



trecut de fapt 1300 de ani. În aceşti ani, conducerea ţinutului, formată din oameni, a pus piciorul în prag şi a trecut la anihilarea totală a personajelor magice din Narnia. Prinţul Caspian este îndepărtat de la tron cu mare fineţe de un unchi bandit şi se trezeşte lipsit de orice fonduri pentru banchetele sale deşănţate. Este momentul ca cei patru puradei să intre în scenă şi să lupte cu cohortele uzurpatorului pentru a reinstitui un regat bazat pe pace şi înţelegere între toate rasele din Narnia şi a-l reinstaura pe tron pe prinţul Caspian. Cam asta este acţiunea filmului şi implicit a jocului. Problema jocului este că nu îţi spune aceste lucruri, bazându-se în totalitate pe cunoaşterea intrigii după ce ai vizionat filmul.

După un scurt cutscene împrumutat din film, jocul te aruncă direct în mijlocul unei bătălii de pe zidurile unui castel, unde ajungi să controlezi un grup de patru personaje. Speriat în primă fază că într-un joc action trebuie să controlezi patru personaje deodată, am clipit repede din pleoape pentru a-mi alunga lacrimile de durere din ochi şi am apăsat pe tastele direcţionale. Şi iată că, de fapt, tot ce faci este să-l controlezi pe unul dintre cei patru, iar restul se ţin după tine ajutându-te cum pot. Poţi schimba oricând între personaje după cum te taie capul şi, după cum mă aşteptam, fiecare dintre ele are o abilitate specială. Am lăsat spre final dezvăluirea personajelor. Ele nu sunt nici pe departe fraţii Pevensie, ci un faun, un centaur, un dwarf şi un şoarece. Unul din puţinele elemente interesante ale acestui joc este gama variată de personaje cu care poţi juca, ele ajungând la un număr de cel puţin douăzeci. Printre ele se numără, evident, fiecare dintre fraţii Petreuş, un gigant, prinţul Caspian şi alte personaje care, probabil, sunt importante în film. Nu ai de unde să ştii însă acest lucru dacă nu urmăreşti filmul.

Povestea este ignorată pe tot parcursul jocului, iar tu vei fi trecut dintr-o bătălie în alta fără prea mari explicaţii. Presupun că, în film, fiecare dintre aceste bătălii este de dimensiuni epice, deoarece şi în joc ele sunt destul de spectaculoase. Jocul este presărat şi cu tot felul de simulacre de puzzle-uri care mai de care mai simple. Desigur, jocul nu este destinat unui public matur şi de aceea ele nu sunt grele. În plus, jocul nu este un adventure propriu-zis, ci un action de duminică. Puzzle-urile se rezumă la a trece bila prin gaura rotundă şi cubul prin cea pătrată sau prin a trage de un mâner pentru a deschide o uşă. Nimic care să îţi pună mintea la contribuţie.

Nici la capitolul grafică lucrurile nu stau pe roze. Deşi jucat cu detaliile la maxim şi pe o rezoluţie de neam prost, tot nu te impresionează. Ba chiar rămâi un pic dezamăgit. Mai ales că în afară de personajele principale totul este la fel. Adică baţi acelaşi şi acelaşi individ una-ntr-una. Un pic cam de cacao.

Francizele şi mama lor

Toată foamea asta de bani şi folosirea unui nume pentru a mai scoate un dolar în plus încep să îmi facă scârbă. Sunt sătul de jocurile de duzină cu care suntem invadaţi, doar pentru ca un *stein să scoată o târlă de verzişori de pe urma unui film. Înţeleg că trebuie şi ei să mănânce o pâine, dar să fim serioşi... Mai bine ar lucra 15 ani la Duke Nukem decât să mai scoată pe bandă francize nenorocite pe care se aruncăbanii degeaba.

■ **Koniec**

alternativa



GOLDEN COMPASS

Pentru cei cărora aceste jocuri li se par haioase şi relaxante, nu găsesc o variantă mai viabilă decât Golden Compass. Funcţionând pe acelaşi principiu, dar parcă un pic mai lucrat, Golden Compass te pune în pielea unei fetiţe care este în stare să ghicească vremea probabilă într-o busolă ciudată, marcată cu tot felul de semne cabalistice. Un fel de Ţaţa Floarea ce-ţi ghiceşte-n zaţul de cafea.

***LEVEL APRILIE 2008**

BUNE:
- bătălii spectaculoase
- personaje variate cu care poţi juca

RELE:
- poveste zero
- lipsit de substanţă
- scos pe post de vacă de muls

CONCLUZIE:



Unul dintre jocurile care aproape mă fac să mă las de meserie, The Chronicles of Narnia: Prince Caspian este un alt rebut al industriei de jocuri. Făcând parte din categoria Neamule, neamule... este o ţigănie făcută să scoată banul din buzunarul copilului impresionat de luminiţe şi de eroii de vârsta sa.

4

GRAFICĂ	04
SUNET	05
GAMEPLAY	05
MULTIPLAYER	03
STORYLINE	00
IMPRESIE	03



Gen Action/Adventure **Producător** Traveller's Tales **Distribuitor** Disney **Ofertant** TNT Games Tel. 021 330 17 19 **ON-LINE** disney.go.com/disneyinteractivestudios/caspian

CERINŢE MINIME:
Procesor: PIV 1,5 GHz 1.0, **Memorie:** 256 MB RAM **Accelerare 3D:** GeForce 4 64 MB

Bus-Simulator 2008

Eroi ai muncii pe şosele, şoferi ai patriei

Există în lumea asta un grup de jocuri al căror potenţial tinde către zero. Aş băga în această categorie simulatoarele de şoferi de taxi şi cele de şoferi de autobuz. Mai sunt şi altele, dar mi-e lene să mă gândesc la ele acum. Oricât ai încerca, este aproape imposibil să scoţi ceva deosebit din aceste subiecte şi nici în cazul de faţă nu avem nimic special, ci exact ceea ce ne-am aştepta să fie.

Şoferul de autobuz – artist sau proletar

Departe de mine gândul de a jigni persoanele care fac această muncă. Nu o consider mai prejos decât alte munci şi nici nu mă uit de sus la cei care o practică. Este o muncă respectabilă şi utilă pentru societate. Mi se pare cretin să creezi un simulator pe această temă, pe care să ai tupeul să-l vinzi ulterior. Adică, presupunând că ar fi fost un joc despre un şofer de autobuz care e ucigaş în serie, un fel de individ care vine cu ideea unui Busmageddon, categoric aş fi fost interesat. Sau, dacă dovedeşti că eşti talentat în această meserie, măcar să ai posibilitatea să primeşti la sfârşit un autobuz spaţial, cu care să răpeşti trecători şi să populezi alte planete. Dar nu, jocul e simplu. Ţi se dă un autobuz, pe care poţi pune reclame… ca să faci bani, de parcă fiecare dintre noi poate cumpăra de la piaţă un autobuz şi îl poate conduce unde are chef pe post de liber profesionist. Pe urmă ţi se dă un traseu pe care trebuie să-l urmăreşti, respectând timpii de oprire şi vreo două reguli de circulaţie. Dacă termini în timp util, ai câştigat. Cam asta e tot.

Comentarii

Acum, să-mi spuneţi voi mie ce anume pot eu comenta foarte mult la acest joc. Să povestesc despre faptul că drumurile care ţi se pun la dispoziţie sunt extrem de strâmte?! Sau să vă zic că din când în când mai apare câte un autovehicul care este la fel cu precedentul şi care seamănă izbitor de mult cu un Mini Cooper?! Fizica autobuzului seamănă destul de mult cu cea a câinilor din TES IV: Oblivion sau din S.T.A.L.K.E.R. Axa de rotire atunci când iei o curbă nu este pe roţile cu care iei curba, ci undeva mai la mijloc. Ai impresia că eşti pe un balansoar rotativ. Dar asta nu ştiu cât contează, chiar dacă în titlul jocului scrie Simulator. Controlul este foarte simplu şi la îndemână. WASD… să trăiască. Ce mai, un adevărat simulator. Şi grijă mare, din autobuz nu se vede în clădiri. Dacă vă mutaţi cumva în jocul acesta, vă recomand geamuri de orice categorie la toalete pentru că înălţimea vă va proteja suficient. Acum, să presupunem că totuşi sunteţi pasionat de viaţa de şofer de autobuz, aşa cum mie de exemplu mi se pare interesantă munca de mecanic de locomotivă. Vreţi să trageţi cât de mult se poate din jocul acesta. În primul rând, nu forţaţi Antialiasing sau Anistroping din driver-e, pentru că nu veţi obţine aproape niciun beneficiu vizual… Şi în plus de asta am îngenuncheat un calculator de 1500 de euro cu engine-ul jocului. Poate că e un tech demo şi nu mi-am dat seama. Oricum, de ce? De ce să te faci de toată jena lansând aşa ceva pe piaţă sub un titlu comercial şi contra cost? Cât ai fi de… nu ştiu cum… mi se pare anormal să laşi aşa ceva să scape.

Alte întrebări

Mă tot chinui să găsesc lucruri bune în acest joc, pentru că aşa e frumos. Ceea ce am descoperit într-un final este că meniul este o chestie bună. E clar şi are destule opţiuni. Aşa că, în lipsă de altceva, vă puteţi juca cu ele, pentru că e mult mai plăcut decât cu jocul în sine. Acum, unii dintre voi probabil se întreabă de ce ocupăm o pagină cu acest jeg. Simplu.. pentru că aşa s-a potrivit şi pentru că trebuie să apreciaţi celelalte jeguri de pe piaţă, în ideea că se poate mult mai rău. Se poate un joc de buget care să nu-şi merite titlul şi practic să facă de râs comunitatea producătorilor independenţi. Acum, jocul acesta s-a potrivit şi prost, exact în luna în care am jucat Mass Effect. Vă daţi seama care a fost reacţia mea, în condiţiile în care sunt destul de pasionat şi de jocurile din categoria simulatoarelor de orice tip. Pot spune că mi-am făcut o mică introspecţie înainte de a-l scrie pentru a nu-l tăvăli prea tare. Nici măcar nu am reuşit să-l fac de râs… patetic… rău.

■ **Locke**



Din autobuz


Cum spunea un trecător, „Din afara autobuzului"

alternativa


TRAIN SIMULATOR

Vorbeam despre faptul că sunt pasionat de munca mecanicilor de locomotivă. Microsoft are această distribuţie extrem de drăguţă, dacă vreţi într-adevăr să experimentaţi un simulator mai ciudat de vehicule. Aveţi posibilitatea să vedeţi cum era pe vremuri, când trebuia să închizi şi să deschizi zeci de supape pentru a face o locomotivă cu aburi să se mişte. O să vedeţi ce înseamnă inerţia, ce înseamnă să conduci într-adevăr un vehicul pe şine. Şi nu e simplu… Ah şi căprioarele…

BUNE:
- Primul joc din serie
- Interfaţă drăguţă
- Mai ziceţi voi

RELE:
- Faptul că există
- Costă bani
- Ocupă o pagină în Level

CONCLUZIE:



Se putea şi mai rău în condiţiile în care o firmă mare de distribuţie cerea pe el 20 în loc de 50 de euro. Sau se putea mai bine dacă era oferit gratis cu tot cu codul sursă ca oricine să poată aduce modificări. Sau, cum spunea cineva, se putea „deloc".

5,5

GRAFICĂ	07
SUNET	05
GAMEPLAY	05
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	--
IMPRESIE	05



Gen Simulator **Producător** IceBytes Games **Distribuitor** Icebytes
ON-LINE www.bussimulatorgame.com

CERINŢE MINIME:
Procesor 2 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM


FIGHT THE LIES
EXPOSE THE TRUTH
HAZE™
www.hazegame.com
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
FREE RADICAL
UBISOFT
© 2007 Ubisoft Entertainment and Free Radical Design Limited. All Rights Reserved. Haze is a trademark of Ubisoft Entertainment and Free Radical Design. Free Radical De sign and its associated logo are trademarks of Free Radical Design Limited. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Free Radical Design Limited. , "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

XIII Century
Death or Glory

Din negura istoriei… o clonă?

În 2005, când a fost anunțat, XIII Century: Sword & Honor, redenumit puțin mai târziu XIII Century: Death or Glory, reușea să-i pună pe mulți pe jar. Era răspunsul Unicorn Games Studio la supremația celor de la Creative Assembly cu al lor Total War. Deși mică, firma a reușit să ducă la bun sfârșit proiectul, iar în 2008, marii strategi virtuali au ocazia să-și încerce puterile cu istoria.

Cei care au avut impresia că acest joc este doar o clonă a seriei Total War vor avea o surpriză neplăcută. Jocurile, deși sunt similare la unele aspecte, sunt diferite ca întreg. În primul rând, XIII Century nu are o componentă TBS în care jucătorul poate cuceri regiuni, recruta soldați și așa mai departe. Întregul joc este concentrat pe recrearea în detaliu a unor lupte reale foarte bine documentate. În acest fel s-ar putea spune că XIII Century este mai slab decât Total War, dar nu avem de-a face cu o comparație între cele două jocuri, e ca și cum s-ar spune că Europa Universalis este mai slab decât Total War pentru că nu are lupte tactice. XIII Century Death or Glory este o simulare foarte reușită a unor lupte istorice, 30 la număr, și se întâmplă să aibă similarități cu mecanica de joc a seriei Total War pentru că au același material de inspirație: realitatea și o carte scrisă de un anume Sun Tzu. Bătălia de la Bouvines, măcelul de la Falkirk sau chiar luptele de la Las Navas de Tolosa sunt de ajuns pentru a face orice pasionat de istorie să ude tastatura.


Cifrecifrecifre


Gicule… e bun locul ăsta pentru un picnic?

Greu la deal, greu și la vale!

Primul element care iese în evidență cel mai mult la acest joc, față de altele din aceeași categorie, este dificultatea sa. Simplu spus, jocul este greu, dificil, nu este genul de joc la care este de ajuns să ai cea mai mare armată pentru a învinge. De fapt, situațiile în care jucătorul va avea cea mai mare armată pe parcursul campaniilor sunt foarte puține. Pentru a câștiga, în XIII Century veți avea nevoie de un grad mare de atenție, va trebui să stați mereu cu un ochi pe unitățile voastre, cu unul pe teren și cu unul pe inamic. Dar pentru că nu prea sunt triclopi printre noi, funcția de pauză a jocului va fi vitală pentru a analiza situația în fiecare moment al bătăliei. Chiar dacă jocul nu are o varietate prea mare atunci când vine vorba de unități, fiind limitat de realitate, compensează prin introducerea unui număr mare de statistici pentru fiecare companie.

Pentru un strateg desăvârșit, statisticile acestea vor fi utile la prevederea rezultatului posibil al unei lupte. Mereu este plăcut să afli dacă armata ta va fi sau nu zdrobită de inamic înainte ca bucățile de cadavre să înceapă să zboare și jocul vă dă această posibilitate atât timp cât sunteți atenți. Terenul va avea o influență foarte mare asupra modului în care decurge o luptă, încercați doar să atacați la deal sau să prindeți o armată care traversează un râu și veți înțelege cât de important poate fi terenul într-o luptă.

Trebuie totuși menționat un lucru. AI-ul știe și el cum să se folosească de teren și de unitățile sale și știe asta foarte bine. Chiar dacă nu




Şefule.. mi-a îngheţat nasu'

trişează, inamicul vă va oferi adesea surprize, reuşind să contra-atace şi să vă înfrângă armata de multe ori. Pentru a învinge, nu va fi de ajuns să folosiţi atacuri de tip piatră-hârtie-foarfece, va trebui să ştiţi când să le folosiţi şi, în special, când să nu le folosiţi. Nu are rost să trimiteţi cavaleria pentru a stârpi un cuib de arcaşi dacă în clipa următoare sărmanii cai vor ajunge ornamente pe nişte suliţe plasate în mod convenabil în mâinile unor soldaţi din apropiere.

XIII Century Death or Glory are toate ingredientele unui joc bun de strategie, ceva care va bucura pe orice om pasionat de istorie, dar câteodată poate deveni prea greu de controlat. Cu toate că se poate folosi oricând funcţia de pauză, vor exista momente în care nici aceasta nu va putea să vă salveze. Jocul are câteva neajunsuri la partea de control, cum ar fi prostul obicei al unor companii de a rupe formaţia pentru a se deplasa sau de a încerca să păstreze formaţia ajungând să stea cu spatele la inamic, moment în care, dacă nu acţionaţi repede, veţi rămâne fără soldaţi. Ar mai fi o problemă şi faptul că unităţile sunt puse ca default pe setarea de comportament agresiv, un lucru pe care mulţi oameni au tendinţa să îl omită şi de care îşi amintesc abia după ce cavaleria a făcut de una singură un atac frontal într-un zid de suliţe. Modul de asediu pare făcut pe ultima sută de metri, maşinăriile de război fiind destul de slabe. Chiar şi modulul multiplayer, obligatoriu pentru orice joc care vrea să trăiască mai mult de o lună, este realizat în fugă, jocul permiţând doar sesiuni gen direct ip. Suntem totuşi încrezători având în vedere că promisiunile următorului patch includ şi opţiunea de conectare la un server pentru masacre între mai mulţi jucători. Şi, ca să nu închei acest capitol pe un ton negativ, menţionez că jocul vine la pachet şi cu un editor. Acesta este destul de uşor de învăţat, în caz că nu sunteţi străini de moding, opţiunile puse la dispoziţie fiind destul de stufoase cât să mulţumească pe oricine. Pe lângă hărţile de multiplayer sau skirmish, puteţi crea chiar şi campanii, numai bune să vă ţină legaţi de PC până la apariţia modului de multiplayer realizat ca lumea.

Pe văzute şi auzite

Asemănările cu Total War nu apar doar la gameplay, ci şi la capitolul grafic. Totuşi ar fi aiurea să spunem că a copiat din strategiile celor de la Creative Assembly. Ar fi ca şi cum s-ar spune că fiecare MMORPG fantasy seamănă cu World of Warcraft. Al 13-lea secol merge pe linia cu care ne-au obişnuit mai toate war-game-urile, profitând doar de puţine elemente ce şi-ar găsi locul într-un loc fantasy. Jocul stă destul de bine la partea vizuală, încercând să fie realist prin păstrarea cât de cât corectă a proporţiilor şi prin modul în care redă mediul înconjurător. Jocul nu abuzează de efecte precum blur sau bloom pentru a-şi ascunde neajunsurile, se poate chiar spune că este unul din puţinele jocuri cinstite de pe piaţă. Ceea ce puteaţi vedea în trailer-e chiar veţi primi în joc. XIII Century are câteva neajunsuri atunci când vine vorba de animaţii care câteodată par să se mişte la două cadre pe secundă şi la umbre, care ocazional pot fi confundate cu dreptunghiuri. Dar dacă tot am amintit de Total War, ei bine în jocul de faţă nu prea s-a pus accentul pe diversitate, un minus care se observă cel mai mult la mişcările unităţilor sau mai bine spus la mişcarea unităţilor, toate având o singură secvenţă video, diferită doar de la grupă la grupă.



În final, cea mai gravă problemă cu care vine jocul este tocmai numărul mare de unităţi pe care-l poate arunca pe teren. Nu vă lăsaţi păcăliţi de cerinţele jocului. Chiar dacă sunt doar de ordinul miilor, pe nivelul high la setările grafice, două armate pot îngenunchea lejer sistemele puternice. Dacă mai punem la socoteală că vă puteţi război, pe aceeaşi hartă, cu până la alte cinci armate, cred că e clar ce monstru de sistem ar trebui să aveţi sub birou.

Componenta audio a jocului este foarte bine realizată şi, cel mai important, este credibilă. Vântul sună a vânt, tropăitul de cai sună a tropăit şi în general nimic nu pare să deranjeze în joc. Muzica este şi ea bine aleasă, încadrându-se în atmosfera generală de „masacru istoric". Fără a-l lăuda prea mult, jocul se prezintă bine la capitolul audio, deşi se putea îmbunătăţi pe alocuri, în special la replici şi chiar o diversitate mai mare la dialoguri.

La final, indiferent dacă sunteţi cei care-şi pierd weekendurile prin Medieval sau, dimpotrivă, jucători casual, produsul celor de la Unicorn Games Studio merită încercat, măcar până veţi fi zdrobiţi de o armată de cinci ori mai mică decât a voastră.

■ **Discordless**

alternativa


MEDIEVAL 2 : TOTAL WAR

A patra încarnare a seriei Total War este momentan cea mai bună strategie pe care puteţi pune mâna. Indiferent că sunteţi începători sau maniaci, jocul oferă de toate pentru toţi. Cu un nivel grafic deosebit, la cerinţe rezonabile, un gameplay de zile mari şi ore de joc, Medieval 2 este şablonul perfect al unei lecţii de istorie virtuale... şi interactive.

LEVEL IANUARIE 2007

BUNE:
- realism dus la extrem
- diversitate când vine vorba de misiuni
- prezenţa unui editor de hărţi

RELE:
- dificil chiar şi pentru cei iniţiaţi
- limitat ca timeline istoric
- câteva mici probleme la capitolul grafic

CONCLUZIE: Din postura de defavorizat, XIII Century : Death or Glory reuşeşte să acapareze rapid, indiferent de pasiuni. Dacă nu vă este frică de o provocare, jocul vă aşteaptă cu braţele (şi suliţele) deschise.

7,6

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	04
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



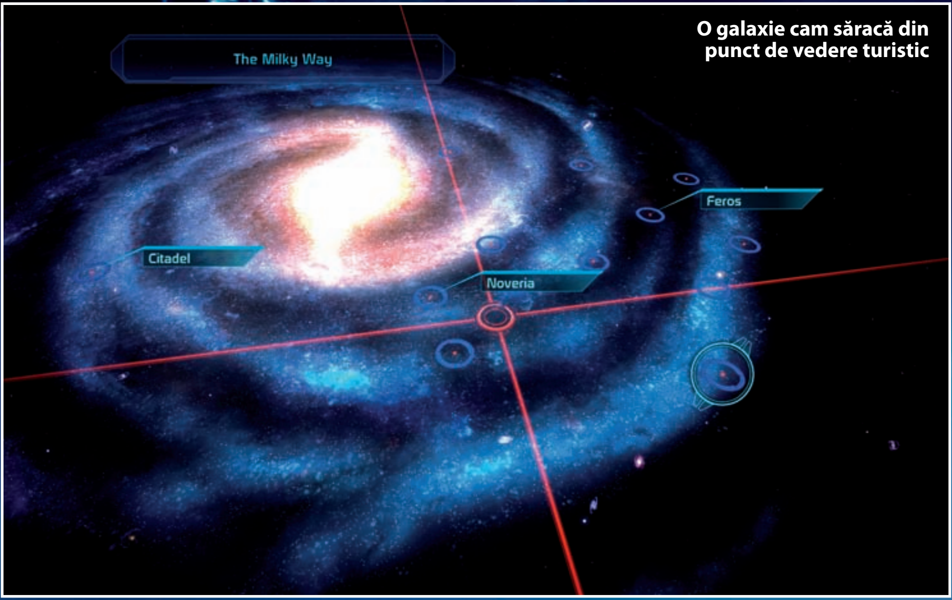
Gen RTS **Producător** Unicorn Games Studio **Distribuitor** 1C Company
Ofertant eMag Tel. 021.200.5200 **ON-LINE** www.xiiicentury.1cpublishing.eu

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 2.2 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** GeForce 5600 / Radeon 9600

MASS EFFECT™

Acum şi pe PC...

În luna martie a acestui an, a avut un review destul de extins pentru varianta de Xbox 360 a acestui joc, scris de distinsul cioLAN, în care vi se spunea că, aşa cum ne-au obişnuit cei de la Bioware cu producţiile lor periodice, jocul este remarcabil. Singura sa problemă era faptul că cea mai mare parte a publicului din România nu a avut şansa de a pune mâna pe el, deoarece puţini sunt cei care dispun de o consolă şi chiar şi aceia care au una nu prea îşi cumpără jocuri pentru ea. Da, nivelul de trai în scumpa noastră Românie a crescut, însă nu suficient încât să ne vină uşor să dăm 50 de euro pe un joc. Drept urmare, deşi lumea a zis „Wow!", sunt sigur că a aşteptat cu nerăbdare varianta de PC. Aşa că iată-mă în situaţia în care, după o discuţie cu Cioli, am zis că review-ul de PC merită scris de altcineva, de dragul unei alte perspective.



O galaxie cam săracă din punct de vedere turistic

Despre Univers

Dacă cineva mi-ar zice mâine că prima navă de explorare a spaţiului va pleca într-o călătorie de 80 de ani spre cel mai apropiat sistem solar de al nostru, m-aş înrola imediat. Explorarea spaţială mi se pare de departe unul dintre cele mai interesante domenii, în special datorită dimensiunilor sale. De curând, Microsoft a lansat un fel de Google Maps al sistemului solar, pe nume World Wide Telescope. Aici fiecare astronom amator sau mai puţin amator poate contribui la maparea fiecărui colţişor de spaţiu, a fiecărei stele din Calea Lactee sau a fiecărei galaxii din Univers. Nu ştiu ce părere au unii despre dimensiunile acestui univers, însă închipuiţi-vă că galaxia noastră, care este una de dimensiuni medii, are un număr estimat la vreo 100 de miliarde de stele. Mai mult, se estimează că universul în întregime ar fi format din vreo 500 de miliarde de galaxii. Numerele acestea sunt extrem de dificil de conceput. De aceea se spune că spaţiul e infinit. Acum, nici măcar nu voi vorbi despre distanţele dintre galaxii, care sunt de dimensiunile miliardelor de ani lumină, ci mă voi limita la a vorbi despre distanţele dintre Soare, steaua noastră şi ceilalţi sori, stele pe care le admiraţi în fiecare seară pe cer. Ei bine, aici cifrele sunt mai mulţumitoare. Adică pleacă de la 20 de ani lumină şi merg până la 100.000 de ani lumină. Anul lumină este distanţa pe care lumina o parcurge într-un an, echivalentul a 9461 de miliarde km (o navă spaţială din ziua de azi ar parcurge distanţa asta în vreo 32.000 de ani). E mult, însă măcar e un număr cât de cât comprehensibil. Evident, în ziua de azi genul acesta de călătorie este încă în stadiul imposibil de realizat. Mare noroc că există SF-ul. În cărţile, filmele şi jocurile SF, oamenii au găsit modalităţi care mai de care mai interesante de a acoperi astfel de distanţe. Fie că vorbim despre curbarea spaţiului din Star Trek, caracterizat ca Warp Speed, fie de simpla trecere la viteza luminii pe căi clasice (deşi Einstein a dovedit imposibil acest lucru prin teoria relativităţii), scriitorii de SF au depăşit acest ultim şi cel mai supărător obstacol în calea curiozităţii umane. Din păcate, umanitatea încă e departe de acel punct. Abia dacă reuşim să ne mişcăm până la Lună şi înapoi, adică vreo 1,3 secunde lumină. Mai avem încă de tras.



O planetă aproape similară cu Terra, unde cresc găini


Designul interior al navei Normandy nu lasă de dorit

Mass Effect

În jocul de față, umanitatea a avut bafta ca într-o zi să găsească un dispozitiv foarte interesant aproape de orbita celei de-a noua planete a Sistemului Solar, Pluto. Studiat mai atent, a dus la intrarea umanității în era călătoriilor interstelare. Evident, umanitatea încă nu reușise, după sute de ani față de timpul nostru, să depășească cu un echipaj uman limitele sistemului solar. Acest dispozitiv descoperit nu era altceva decât un „Mass Relay", o poartă spre un alt sistem solar. Tehnologia de călătorie din Mass Effect este foarte interesantă. Se știe că, în conformitate cu teoria relativității, masa unui obiect accelerat cu viteza luminii devine infinită. Acest mass relay din jocul de față nu face altceva decât să includă nava într-un sistem de referință propriu, în care viteza navei este una normală. Acest sistem de referință, să zicem un ou în mijlocul căruia se află nava noastră, este apoi accelerat la viteze superioare celei a luminii. Cum masa lui este zero, automat nu poate fi și infinită în același timp. Beneficiul este că, fiind un sistem de referință separat de cel al navei, poți elimina și efectele relativității asupra timpului, adică trei ani pentru a călători nu o să însemne 80 pentru pământeni. Sper că ați priceput ceva din ce v-am zis, pentru că din punctul meu de vedere, este probabil una dintre cele mai nebunești idei din domeniu, dar și una extrem de interesantă. În final, după cum vă zicea și Cioli, omenirea a realizat că nu e deloc singură în spațiu, ba chiar e destul de aglomerat printre stele. Motiv pentru care, normal că a reușit cumva să intre în conflict cu una dintre rase… cel puțin! Într-un final însă s-au așternut pacea și liniștea, motiv pentru care oamenii se luptă să prindă ceva din osul Consiliului Galactic. După cum s-ar zice la noi, ar fi un imens succes în războiul diplomatic.

De ce să-l cumperi în loc să-l piratezi

Pentru cei care au cumpărat Mass Effect pentru PC, Bioware oferă gratis un mic expansion pack, care conține o grămadă de lucruri pe care sunt sigur că vi le-ați dori. Pe numele său „Bring Down the Sky", acesta introduce o rasă nouă în Mass Effect, Batarians, o serie de noi achievement-uri, un sistem solar nou de explorat și, normal, o poveste interesantă referitoare la noua rasă, totalizând vreo 90 de minute în plus de joc. Jocul pentru PC are chiar și la noi un preț cât se poate de accesibil și, spre deosebire de utilizatorii de Xbox 360 care trebuie să plătească 5$ în plus pentru acest expansion, cei cu varianta de PC au acces gratuit la el. Așa că vă recomand să spargeți pușculița, pentru că e una dintre rarele ocazii în care merită făcut acest efort.





Când The Citadel își strânge brațele



O planetă puțin similară cu Pământul

O galaxie activă



Până la urmă am reușit să-l răstorn...



Păstrăm tradiția cu imaginea prin lunetă de cuviință

Unul dintre cele mai interesante lucruri la acest joc mi s-a părut universul informațional absolut impresionant creat de către Bioware. Enciclopedia Galactică din joc conține un volum masiv de informație referitoare la cam tot ceea ce se întâmplă pe parcurs în jurul vostru. Dacă sunteți ca mine, un om pasionat de domeniu și avid de informație, probabil că din cele aproximativ 40 de ore de joc pe care Mass Effect vi le poate oferi, vreo 20% le-ați consuma săpând după informație. Asta pentru că la început nu prea știți ce e cu universul din jurul vostru. Pe măsură ce avansați, conversați ore în șir, examinați o grămadă de obiecte prin galaxie, informațiile se vor așeza docile într-o formă organizată în această enciclopedie, de unde o voce masculină vi le va și citi pe majoritatea. Bioware s-a chinuit să-i dea jucătorului acces cât se poate de ușor la această informație, pentru că, fără ea, e ca și cum ați juca un shooter-RPG sec, fără sens. Atractivitatea acestui joc constă tocmai în faptul că, având la dispoziție aceste informații, la un moment dat puteți transcende destul de puternic de la un om în fața calculatorului spre un erou, un Specter în Calea Lactee sau un explorator al spațiului, a cărui curiozitate jocul o poate satisface în mod necondiționat. E ciudat cum în jocuri similare, mă refer la cele cu care Mass Effect este comparat, Knights of the Old Republic, acest lucru nu a reușit să fie realizat deoarece producătorii au plecat de la ideea că toată lumea cunoaște foarte bine universul Star Wars. Mass Effect totuși nu are prea multe lucruri în comun cu universul amintit. Este un joc unic, de sine stătător, care a reușit să creeze un echilibru absolut extraordinar între cele mai importante elemente care caracterizează un joc: grafică, gameplay și storyline.

Discuții între colegi

Versiunea pentru PC a acestui joc nu diferă prea mult față de cea pentru Xbox 360. Singura diferență notabilă din punctul de vedere al unui jucător de PC este controlul, care pare mult mai ușor din WSAD+mouse. Asta mai ales pentru vehicul și pentru Infiltrator, care folosește arme cu lunetă. Cioli v-a prezentat mecanica jocului în mare parte, așa că în continuare mă voi orienta spre curentul creat și spre influența pe care acest joc a avut-o în rândul nostru, al gamerilor. O serie de discuții avute cu alți redactori din domeniu se refereau la faptul că, deși la început, când părăsești Citadela, ești impresionat de faptul că ai atâtea sisteme solare de vizitat, ulterior ești dezamăgit pentru că nu poți ateriza pe fiecare planetă prezentă. În altă ordine de idei, o altă plângere a distinșilor mei colegi merge înspre ideea că, la un moment dat, devine plictisitor să tot cobori pe planete pentru că mare diferență în afară de culoarea texturilor nu există. Eu văd aici un mic paradox. Nu poți fi mulțumit și ulterior nemulțumit de același lucru. E clar că Bioware a făcut aici un compromis, la care voi ajunge imediat. Până acolo, astronomia fiind o pasiune personală pe care o am de la cinci ani, o să vă ex-



Planeta morţilor vii



Hmm… poate o fi la papagal?!

plic un pic cum stau lucrurile cu planetele locuibile. După îndelungi cercetări, s-a calculat că şansa ca o planetă într-un sistem solar să fie locuibilă, mă rog, colonizabilă de către fiinţe bazate pe relaţia carbon-oxigen, nu este foarte mare. Trebuie îndeplinite o mulţime de condiţii. Astfel, diametrul şi gravitaţia trebuie să aibă valori decente. Asta înseamnă că nu poate depăşi valori de peste 10G în cazul nostru, pentru că am fi striviţi de propria greutate. Dacă gravitaţia ar fi mult prea mică, atunci planeta respectivă nu ar putea reţine apă, ceea ce înseamnă „no go". Menţionez aici că Pământul este extrem de special. Gravitaţia, distanţa faţă de Soare, perioada de revoluţie în jurul Soarelui, până şi prezenţa Lunii contribuie radical la păstrarea condiţiilor în care viaţa este posibilă. Pe lângă asta, raportul gazelor în atmosferă trebuie să fie unul destul de apropiat celui pe care rasa respectivă îl are. Mai apar variabile gen compoziţia solului, structura câmpului magnetic şi o grămadă de alte lucruri de genul acesta, care toate împreună permit viaţa. Asta ca să nu mai zic că planeta trebuie să aibă o suprafaţă solidă pe care să poţi călca. Jupiter, Saturn, Uranus sau Neptun nu au de exemplu. Sunt nişte giganţi gazoşi pe care în cel mai bun caz veţi găsi blocuri masive de gaze îngheţate. Un fel de sori reci.

… şi efectul

Revenind la compromisul realizat de Bioware, acesta nu are un background tehnic, legat de engine. Amintesc că jocul este unul destul de „geekish", ştiinţific. Bioware a făcut un compromis între realitatea ştiinţifică şi ficţiune. A creat un număr de sisteme solare posibile în care veţi observa că planetele pe care puteţi ateriza respectă oarecum aceleaşi reguli. Au dimensiuni asemănătoare cu ale Terrei, au orbite similare şi au sori care emit energie într-un spectru similar. Ba mai mult, au creat doar 2-3 planete care seamănă într-adevăr foarte bine cu Terra, dintre care una pe care este imposibil aproape de locuit din cauza florei extrem de agresive pentru biologia umană. În rest, majoritatea sunt un compromis care necesită echipament special şi investiţii serioase pentru a crea o colonie. Pentru celelalte însă i-a dat posibilitatea jucătorului să culeagă informaţii referitoare la resurse sau moduri în care să te poţi folosi de ele fără a pune neapărat piciorul pe ele. Referitor la relief, aici sunt oarecum de acord. Structura planetelor privită de la nivelul solului este aproximativ aceeaşi. Munţi, texturi plate, lipsa unor elemente aleatoare care să creeze individualitate. Singurul aspect care diferă în afară de culoare este cerul planetelor, care arată incredibil. Este de fapt singurul lucru care într-adevăr separă o planetă de alta.

Cea mai impresionantă ca idee, dar şi ca realizare grafică mi s-a părut planeta aceea formată de fapt din două planete atât de apropiate încât împărţeau aceeaşi atmosferă. Asta pentru că reprezintă o lume într-adevăr deosebită, complet deosebită şi, oricât de stupid sună, extrem de extraterestră. Totuşi, în condiţiile astea, instinctul meu de explorator m-a făcut să cobor pe fiecare lume pe care am putut face asta, pentru că mi s-a părut oarecum realist. Universul pe cât de interesant şi deosebit pare de aici de jos, pe atât de plictisitor se poate dovedi de sus pentru cei care nu sunt pasionaţi de el. În viitor, părerea mea e că viitorii pionieri ai zborurilor interstelare vor fi extrem de dezamăgiţi de ceea ce vor găsi acolo sus. Asta dacă universul nu se va dovedi mult mai ostil decât pare deocamdată. Să fim serioşi, până acum câţiva ani lumea îşi închipuia că între planete şi galaxie este un spaţiu gol, vid. Acum cercetătorii vin şi ne spun că materia interstelară şi intergalactică de fapt reprezintă cea mai mare parte a masei universului. Asta fără a mai menţiona ceea ce nu vedem, corpurile care nu emit lumină sau cele care o absorb…

Lucruri ascunse

Aşadar, în acest context, tu trebuie să explorezi. Trebuie să afli de ce lucrurile sunt aşa cum sunt şi nu altfel. Universul SF din Mass Effect este bazat pe prezenţa unei tehnologii care nu are început. Niciuna dintre rasele din joc de fapt nu a creat-o. Se presupune că o rasă dispărută în urmă cu 50.000 de ani ar fi de vină. Însă realitatea e alta. Şi o vei descoperi într-un mod pe care eu îl ador. Chiar mă gândeam că în momentul în care am terminat jocul, impresia a fost una extraordinară, pe care nu am mai avut-o de foarte multă vreme. Aceea că am văzut un film, pe care culmea, eu l-am regizat, dar în acelaşi timp eu l-am şi jucat. Bioware a reuşit să ascundă limitările jocului într-un mod foarte inteligent. Spre exemplu, un coleg spunea la prima vedere ce dezavantaj mare este că nu poţi sări… Terminasem jocul deja şi nu simţisem încă nevoia să sar. Ştiţi de ce?! Pentru că în locurile în care aş fi avut nevoie să fac asta eram prea preocupat să stau ascuns după respectivele extremităţi, ca să pot supravieţui unei noi zile. Mai departe, revenind la problema monotoniei planetelor, rezolvarea e simplă. În clipa în care te-ai plictisit de explorat, poţi termina jocul în 5 ore, dat fiind faptul că ai avansat suficient în nivel. Aş mai vrea să vorbesc despre alte limitări, însă nu prea îmi vin în cap. Nu pentru că nu ar exista, ci pentru că sunt foarte bine camuflate în gameplay şi storyline. Acum, să nu vă aşteptaţi ca jocul să vă dea toate răspunsurile pe care le căutaţi. Unele lucruri rămân neexplicate, fie în mod intenţionat, fie pentru că producătorii au încercat pe cât posibil să nu divagheze în mod nenantu-

ral de la o realitate ştiinţifică plauzibilă. E clar că un asemenea univers cere şi o urmare a jocului. Nu vreau să vă dau spoiler-e, dar în final de fapt rezolvarea este una de moment, valabilă pentru o perioadă scurtă. E o prelungire a sfârşitului, una care poate le va permite raselor tinere să se dezvolte la un nivel suficient de avansat pentru a face faţă adevăratelor pericole pe care Universul le are pregătite.

Considerente de final

Ştiu că am menţionat peste tot că jocul este unul destul de ştiinţific şi de tehnic. Acest nivel se reliefează şi la nivel de concept RPG. Skill-urile pe care le puteţi antrena sunt logice. Adică, nu puteţi de exemplu să vă modificaţi caracteristicile de bază. V-aţi născut cu nişte înclinaţii pe care le puteţi doar antrena. Prin exerciţiu şi devotament, în decurs de ani de zile veţi reuşi să deveniţi cu 20% mai eficienţi în domeniile în care excelaţi. Totul în acest joc este plauzibil. Şi asta îl face remarcabil. Întotdeauna mi-a fost greu să mă integrez într-un univers fantasy deoarece acolo nu există cam nimic logic şi/sau plauzibil. Este de fapt exact contrariul… este fantasy. Însă în Mass Effect, ca şi în Eve Online sau Anarchy Online de exemplu, mi-a fost extrem de uşor să fac asta… cu diferenţa că în Eve este şi periculos, fiind MMO. Spre exemplu, să luăm în calcul Bioticii, un fel de vrăjitori ai viitorului. Aceştia sunt rezultatul unei catastrofe de fapt, în care o serie de indivizi au fost ucişi. Cei rămaşi însă s-au ales cu posibilitatea de a controla zone ale creierului care nu ne sunt accesibile. Aceste abilităţi, amplificate tehnologic, au dus la crearea unor indivizi capabili să folosească materia şi în alte feluri decât ne este nouă accesibil momentan. Este SF, dar e plauzibil. Există şi în ziua de azi destui indivizi cu abilităţi pe care nu le putem explica sau înţelege. Pentru toate însă există o bază ştiinţifică şi nu una supranaturală. Iar Bioware are nişte scenarişti care s-au documentat foarte bine pentru fiecare aspect al jocului. Un alt exemplu este cel legat de proiectilele armelor. Normal, primul lucru care-ţi sare în ochi este faptul că nu există muniţie. Sau mă rog, nu în forma în care v-aţi aştepta. Enciclopedia Galactică vă oferă răspunsul şi la asta. Fiecare armă, indiferent de dimensiune, este de fapt un „micro mass relay". Plecând de la explicaţia dată mai sus, materia preexistentă este accelerată la un nivel la care masa devine extrem de mare, ceea ce creează practic din nimic un obiect cu o masă imensă. Astfel poţi face ca un fir de praf să lovească cu forţa de impact a unei bombe atomice. Din nefericire, şi reculul este pe măsură, aşa că există limitări.. Cei care cunosc ceva fizică pot explica asta… nu are sens să intru chiar aşa în amănunte. Ideea e că nu ai nevoie de muniţie pentru că ea există pur şi simplu peste tot unde există particule, fie că sunt electroni, fie că sunt molecule, fie că sunt orice altceva. La fel, plauzibil, explicat ştiinţific în joc. Referitor la skill-urile personajelor, veţi observa că beneficiile unui level-up nu sunt chiar aşa de mari, ceea ce e normal. Adică, spre exemplu, e greu să-ţi modifici forţa musculară ca în unele jocuri, să ajungi să devii de două ori mai puternic în doi ani de zile. Aşa că aici totul creşte cam cu 1-2%. Totuşi, după 20 de niveluri făcute se va simţi clar că sunteţi mai eficienţi.

Şi uite aşa nu mă pot opri din scris. Asta pentru că după aproape doi ani în care aproape niciun joc nu m-a satisfăcut pe deplin, în fine am găsit unul care să mă atingă exact acolo unde mă doare cel mai tare. E plăcut să regăseşti o pasiune care credeai că încet, încet se pierde şi neplăcut să-ţi dai seama că până la urmă nu e o problemă a ta, ci a industriei care ne hrăneşte cu un număr impresionant de jocuri fără substanţă, cu un scop pe care nu-l înţeleg. Pentru prima dată în aceeaşi perioadă de timp nu mai sunt confuz în legătură cu ceea ce aştept eu de la un joc. Ştiu acum că ceea ce vreau este să cred. Iar Mass Effect te face să crezi! ■

Locke



Cine ajunge primul, primeşte un medalion

alternativa



BATTLECRUISER MILLENNIUM

Sunt sigur că foarte mulţi dintre voi nu au auzit de acest joc. Este vechi de vreo cinci ani şi realizat de Derek Smart, care ulterior s-a dovedit a nu fi chiar atât de „smart", după ce a creat urmarea, Universal Combat. De ce îl ofer ca alternativă?! Pentru că este singurul joc în care aveai acces la o galaxie pe care o puteai explora până la nivel de fir de iarbă. Deosebirea constă în faptul că Battlecruiser Millennium era mai mult simulator de zbor, respectiv FPS decât RPG şi că era cam de 10 ori mai complex. Însă şi acolo aveai acel nivel de plauzibilitate de care vorbeam aici şi acelaşi sentiment de univers viu, în mişcare, imens şi care te invită la explorare. Dacă aveţi nervii şi/sau manualul jocului, vi-l recomand din două motive. Unul ca să vedeţi cât de departe poate fi dus un joc din punct de vedere tehnologic şi al doilea pentru a experimenta al doilea cel mai plin de bug-uri joc din istorie după Daggerfall. Ca o paranteză, fără manual am avut nevoie de două săptămâni pentru a pricepe cum se joacă acest joc.

BUNE:
- Grafica superbă
- Plauzibil ştiinţific
- Storyline foarte bine integrat

RELE:
- Repetitivitatea reliefului pe planete
- După finalul jocului, nu mai poţi continua în mod liber
- AI-ul companionilor, care e jenant

CONCLUZIE:



Cred că în textul de mai sus am tras o grămadă de concluzii. O mai spun o dată: Mass Effect este din punctul meu de vedere cel mai bine realizat joc din ultimii doi ani de zile, în categoria sa. Echilibrul extraordinar de reuşit dintre elementele care îl alcătuiesc îl clasifică în rândul celor mai bune jocuri ale tuturor timpurilor.

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	10

9,2



Gen Shooter-RPG **Producător** Bioware **Distribuitor** Electronic Arts **Ofertant** www.gameshop.ro **ON-LINE** www.masseffect.com

CERINŢE MINIME:
Procesor 2,4 GHZ **Memorie** 1/2 GB RAM (XP/Vista) **Accelerare 3D** 256 MB VRAM



Spune-mi, ssşarpe, de unde vii şi cine e şeful tău


Aha, deci d'asta se numeşte insula aşa, ceeee...


Până aici ţi-a fost



Rezonezi?


Perfect byte



The end

PC



Bookworm Adventures

Aventuri cu viermi

Recunosc, nu-mi e frică de Zuma, Peegle, Chuzzle and Co. şi nici nu mă simt mai puţin gamer dacă le încerc şi pe ele, însă nici unul până la Bookworm Adventures nu a reuşit să mă convingă că un astfel de puzzle merită numele de joc complet sau un review lângă celelalte titluri de calibru.

B.A. iese însă din tipare, provocându-mă, intrigându-mă, făcându-mă să dezvolt recenzia prezentă aici din pasiune dar, mai ales, oferindu-mi mie şi prietenilor mei multe ore vesele, relaxante, pline de discuţii, aşa cum puţine jocuri actuale - mult mai scumpe şi mult mai bine cotate - mai reuşesc să o facă.

Principii, principii...

Plecând de la principiul: „pana este mai puternică decât orice sabie", dar iubind în acelaşi timp rpg-urile şi mortal kombat-urile, producătorul ne aruncă într-o lume a scrabble-ului interactiv, pe fundal de poveste, unde tot ce ai de făcut este să formezi cuvinte cât mai lungi pentru a aplica lovituri cât mai grele celor care încearcă să te oprească din misiunea ta sfântă.

Nu o să vă vorbesc prea mult despre poveste, care vă poartă prin mitologia greacă, prin basmele celor 1001 nopţi sau prin castele bântuite din Transilvania, aruncând asupra voastră peste 150 de monştri, animale şi boşi diferiţi, nici despre multitudinea de moduri de joc sau bonusuri care se pot debloca sau activa pe parcurs. Şi nici nu o să vă plictisesc cu elementele rpg cum ar fi urcarea în nivel, puterea diferită a literelor, poţiunile cu puteri magice, artefactele care îţi modifică stilul de joc sau pietrele care se transformă în cristale în momentul loviturilor în forţă. Însă voi încerca să relatez ce înseamnă cu adevărat B.A., despre cum se simte el, cum ar trebui jucat şi ce poate provoca.

Cel mai bun mod de a te bucura pe deplin de B.A. este, după părerea mea, împreună cu prietenii. Invitaţi-i la un suc, apoi, din vorbă în vorbă, propuneţi-le să vă ajute să formaţi câteva cuvinte într-un joc pe ecranul monitorului (preferabil un lcd/tv sau un tv).

După asta nu o să vă mai gândiţi decât la cum să vă opriţi din râs sau cum să-i daţi afară la 3 noaptea.

Deşi veţi avea tendinţa să-i chemaţi la voi pe cei care ştiu să traducă ce spune pupăza în banc, totuşi nu-i iertaţi nici pe cei care nu au habar. Furculision-ismele (bun cuvânt) şi invenţiile fac un sfert din savoarea jocului, mai ales când ies, iar tu rămâi puţin interzis văzând că jocul îţi acceptă cine ştie ce născocire.

Alt sfert de joc prinde viaţă în momentul în care realizezi că glumele şi miştourile nu vin doar din partea voastră de cameră şi că producătorii s-au spetit şi au reuşit să livreze umor de calitate, sec, nebunesc. Totul este şlefuit astfel încât să te gâdile, începând cu faptul că eşti un vierme de bibliotecă (tocilarule), că orice luptă poate fi urmărită ca şi cum ar fi o bandă desenată şi până la comentariile sau interjecţiile (bun cuvânt) combatanţilor (altu') mereu acide.

Zece. Care zece?

Gameplay-ul, superb de altfel, turn-based, fără limită de timp, se alimentează şi datorită multiplelor opţiuni strategice, de la artefacte care dau putere anumitor clase de cuvinte (nume de animale de exemplu), la inamici care au forţa de a-ţi îmbolnăvi sau captura literele, totul (mă repet) e realizat încât să te facă să-ţi strofoci mintea. Vă veţi certa pe literele care trebuie păstrate pentru un viitor cuvânt, veţi încerca plurale, accentuări, gerunzii sau veţi păstra literele preţioase pentru cine ştie ce lovitură care să mucifieze adversarul (câteodată la propriu).

Producătorii au avut grijă până şi de orgoliul tău, Lex (viermele adică) felicitându-te la formarea unui cuvânt valoros, iar fatalităţile, care pot fi aplicate în momentul în care adversarul mai are puţină viaţă, împreună cu cuvintele de sfârşit (obliterated, decimated), strigate a la mortal kombat, sunt de neuitat şi adevărate startere pentru cei cu pene.

E primul joc care ne-a aprins atât de tare, ne-a făcut să gândim, să râdem, să ne contrazicem, să stăm cu dicţionarul în braţe şi să învăţăm limba engleză, toate în acelaşi timp, şi doar pentru aceste lucruri ar trebui să primească un zece. Zece care din păcate nu poate fi dat pentru că încă mai avem de învăţat despre faptul că jocurile nu înseamnă neapărat grafică, sunet şi violenţă gratuită, ci mai degrabă stil, distracţie şi mai ales. . . suflet.

■ ncv

alternativa



SCRABBLE

Un joc de scrabble, pe porunci, împreună cu prietenii, pierzătorii citind pe rând, tare, Harry Potter.

BUNE:
- povestea şi umorul
- opţiunile strategice
- multiplayer-ul local
- dezvoltarea creierului
- preţul mic

RELE:
- lipsa prietenilor
- frica de ceva nou

CONCLUZIE: Un antrenament de anagramare pe fundal de pan and paper asezonat cu multe miştouri de bun gust şi elemente de Mortal Kombat care produc împreună un tort de morcovi de foarte bună calitate de care nu te mai saturi.

9,3

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	10
MULTIPLAYER	10
STORYLINE	09
IMPRESIE	10



Gen Puzzle **Producător** PopCap Games **Distribuitor** PopCap Games **Ofertant** Steam **ON-LINE** http://www.popcap.com/games/bookwormadventures

CERINŢE MINIME:
Procesor PII 500 MHz **Memorie** 128 MB RAM **Accelerare 3D** 16 MB VRAM

X360 PS3



L-aţi aşteptat, a sosit, l-am disecat

În sfârşit, este aici! Chiar dacă am aşteptat ronţăindu-mi unghiile lansarea magnifico-superb-gloriosului Unreal Tournament III, trebuie să recunosc că Grand Theft Auto IV a fost unul dintre cele mai râvnite titluri înscrise pe lista de aşteptare compusă de mandea în primăvara anului trecut. Iar acum că mi-a aterizat în braţe, nu îmi mai rămâne decât să încasez un Metal Gear Solid 4 între ochi ca să mă declar pe deplin satisfăcut. Am aşteptat parcă prea mult, însă a meritat, pentru că nu în fiecare zi am ocazia să pun mâna pe un joc care trimite întreaga industrie la plimbare, eclipsând orice proaspătă lansare pe o perioadă nedeterminată de timp. MGS4?! Altădată... GTA IV a îmbunătăţit atât de mult conceptul de joc cu care s-a remarcat odată cu apariţia III-ului, oferind în acelaşi timp un spectacol vizual şi sonor de excepţie, încât poate fi catalogat cu uşurinţă drept cel mai reuşit joc din serie şi unul dintre cele mai bune titluri lansate în ultimii ani.

Un sârb visează

Povestea din GTA IV nu duce lipsa unor elemente care te trimit cu gândul la titlurile anterioare, însă este substanţial diferită de ceea ce ne-a oferit Rockstar în trecut. De această dată, eroul (sau antieroul) poveştii este Niko Belic, un emigrant sârb care, aparent, decide să-şi încerce norocul în Liberty City, SUA, amăgit de promisiunile vărului său, Roman. Târziu în joc, aflăm că adevăratul motiv pentru care a părăsit Niko Serbia este altul, dar asta este deja altă poveste, ale cărei dedesubturi le veţi descoperi singuri. Aşadar, tot ce trebuie să ştiţi în primă fază este că Niko a fost atras de poveştile lui Roman, care se laudă că trăieşte „visul american" la putere a treia, însă în clipa în care îl întâlneşte, constată că faimosul său văr nu este bogătaşul despre care citea în scrisorile pe care i le trimitea. Roman locuieşte, de fapt, într-o garsonieră ordinară, este batjocorit la locul de muncă, dator-vândut, iar creditorii aşteaptă cu nerăbdare să-l salte după fiecare colţ. Evident, nu durează prea mult până când cei doi pătrund orbeşte în inima lumii interlope din Liberty City, unde legea este călcată cu nonşalanţă în picioare de către bande criminale, gangsteri, mafioţi şi poliţişti corupţi.

Puternic satirizat, „visul american" pe care Niko vrea cu orice preţ să îl trăiască reprezintă tema principală din GTA IV, acest aspect transformând povestea într-o experienţă mult mai realistă. Umorul specific seriei a rămas, totuşi, intact, iar mărturie stau, printre altele, emisiunile radio în care un candidat republican isteric îşi


O noapte ca oricare alta...

strigă lozincile în paralel cu Space Ranger-ii Republicani, care fac acelaşi lucru, dar la televizor. Pentru că da, de această dată putem urmări emisiuni ale posturilor de televiziune din Liberty City, amuzante, fantastic de bine realizate şi interpretate, inclusiv una intitulată The Men's Room, a cărei gazdă nu este nimeni altul decât fostul campion UFC şi maestru al băşcăliei Bass Ruten.

Însă primul lucru care îţi atinge coarda sensibilă în GTA IV este grafica, de o calitate fără precedent pentru serie, graţie dimensiunilor uluitoare ale unui oraş plin de viaţă, dar mai ales engine-ului fizic şi animaţiilor excelente cu care defilează. Să luăm, de exemplu, fizica, pusă în practică de engine-ul grafic Euphoria. Dacă sari pe o maşină, poţi să vezi cât de realist este modul în care aceasta îţi susţine greutatea, iar dacă te izbeşti suficient de tare cu ea într-un zid, parbrizul se sparge, nu neapărat din cauza impactului, ci a lui Niko, care plonjează artistic prin el. Trecătorii încearcă să se apere dacă sunt loviţi de maşini sau sunt împinşi pe scări, iar fiecare şofer deposedat de maşină va încerca să o recupereze, chiar agăţându-se cu disperare de clanţa portierei, cu riscul de a fi târât astfel pe o distanţă de câteva zeci de metri până când se prăbuşeşte epuizat pe asfalt. De asemenea, fiecare maşină se comportă diferit, chiar dacă nu foarte realist, în funcţie de greutate, dimensiuni sau puterea motorului, controlul acestora fiind oarecum dificil în primă fază. Cu timpul însă, practica te învaţă să te obişnuieşti cu caracteristicile fiecărei clase de vehicule


Trenul, ca şi taxiul, o opţiune pentru distanţe lungi

în parte, astfel încât manevrarea lor să nu mai constituie un calvar. În plus, ochirea adversarilor nu este deloc o problemă, iar posibilitatea folosirii inteligente a obstacolelor din mediul înconjurător (mașini parcate, tomberoane ș.a.) pe post de scut în calea gloanțelor adversarilor este mai mult decât bine-venită.

Cât despre gameplay, acesta are la bază aceleași reguli de joc ca și până acum. Poți să urmezi cu strictețe firul narativ sau te poți amesteca în mulțime, să șutești o mașină și să străbați o lume imensă în căutare de noi peisaje, fast food-uri în care să te îndopi cu burgeri, cluburi în care pipițele îți dansează lasciv în poală sau la bară, săli de biliard, popice, darts și o mulțime de alte activități relaxante. Există, totuși, câteva diferențe majore vizavi de gameplay-ul specific jocurilor anterioare, cea mai importantă dintre ele reprezentând-o introducerea telefonului mobil, cu ajutorul căruia Niko își poate suna prietenii și tot felul de alte personaje dubioase ce-l ajută să progreseze în joc, inclusiv câteva de sex feminin, pe care le poate agăța cu ușurință – alege numele uneia din agendă, o sună, stabilesc o întâlnire, o plimbă apoi prin baruri sau îi face cinste cu o masă la restaurant, iar apoi o duce acasă. Abia atunci o poate întreba dacă vrea să-l invite la o „ceașcă de cafea", servită, bineînțeles, la orizontală. Warm Coffee Achievement Unlocked!

Niko, zer man

Dacă, din punct de vedere al prezentării generale, GTA IV nu diferă mult de predecesorii săi, modul foarte interesant în care evoluează povestea lui Niko reușește să o facă. Practic, ajungi să simpatizezi cu el într-un mod cât se poate de natural și chiar să-l placi, în ciuda defectelor sale, pentru că este un erou care se confruntă zilnic cu decizii dificile, de vreme ce violența amenință să-i curme viața vărului său din toate direcțiile și implicit pe a lui. Drept consecință, Niko le răspunde celor ce-i țin calea cu o violență copleșitoare care, foarte interesant,


Arta de a fi Niko Belic

este întotdeauna motivată. Este surprinzător să constați că, deși este capabil să recurgă la violență extremă, în același timp el este un om de onoare, ce ține la familie și prieteni mai mult decât la bani, iar pe măsură ce se confruntă cu greutăți din ce în ce mai mari (de remarcat modul în care trece peste ele, încercând să facă ceea ce este corect), ești convins să te identifici și mai mult cu idealurile și aspirațiile sale. Deoarece, bântuit de ororile unui război la care a contribuit cu vârf și îndesat, Niko nu face altceva decât să-și caute mântuirea, fiind, cum spuneam mai devreme, nevoit să ia decizii importante – să ucidă sau să-și lase unele victimele să trăiască, ceea ce denotă că de cele mai multe ori el este forțat de împrejurări să recurgă la violență, și nu de un mod de viață. Într-un fel, o face pentru a supraviețui.

Lumea deschisă explorării din GTA4 este plină de detalii, jocul fiind piperat cu elemente care îmbogățesc substanțial experiența de joc și nu te fac să regreți timpul îndelungat petrecut în compania lui. Până și trecătorii te fac să întorci capul după ei, incidentele și conflictele care apar între ei constituind un spectacol în sine, chiar și atunci când eroul nu are legătură cu ele. Bătăile, furturile, tâlhăriile și accidentele sunt la ordinea zilei. De departe, cel mai surprinzător a fost momentul în care un șofer a blocat o întreagă intersecție, lăsându-și mașina în mijlocul ei pentru a-și cumpăra, dacă nu mă înșel, un pachet de țigări de la unul dintre magazinele din apropiere. După un minut l-am văzut întorcându-se în fugă la mașină, a urcat în ea și a demarat în trombă, pierzându-se în ceața densă și lăsându-mă cu gura căscată în taxiul din spatele lui. Taxiurile, la rândul lor, sunt mult mai importante. În loc să le furi, iar apoi să faci pe taximetristul în locul nevoiașului pe care l-ai dat jos în șuturi, acum le poți folosi asemenea unui client obișnuit. Fluieri după unul, iar dacă oprește, alegi destinația și nu-ți mai rămâne altceva de făcut decât să admiri peisajul de pe bancheta din spate a mașinii, cu opțiunea „teleportării" în locul cu pricina dacă destinația nu este una nouă. Și în plus,


Ultima opțiune, fuga!

în câte alte jocuri poți să-ți parchezi liniștit elicopterul proprietate personală în fața blocului, să spargi geamul mașinii în timp ce conduci, doar ca să scoți mâna în care ții pistolul și să tragi în tot ce mișcă ca în filmele cu gangsteri? Micile detalii sunt, așadar, cele care fac GTA IV să se mențină deasupra altor titluri care au încercat sau încearcă să folosească rețete similare. Și să nu uităm de sistemul GPS, care te ajută să ajungi la destinație în timp util, alegând calea cea mai scurtă către destinație. Bineînțeles, dacă nu ai nevoie de indicațiile răgușitului ce te ghidează, îl poți dezactiva oricând.

Libertate, că-i mai bună decât toate

Din nou, există o mulțime de lucruri ascunse în GTA IV, ce abia așteaptă să le descoperi, precum arme bine dosite, 200 de porumbei numai buni de împușcat, dar și o serie de vehicule tunate. Există chiar și trecători pe care îi poți ajuta în diverse probleme, dacă te oprești să schimbi două vorbe cu ei.


Ne mai dăm și cu barca





Din nefericire, există şi nelipsita porţie de bug-uri, care îţi distrag atenţia de la gameplay într-o oarecare măsură. Unele sunt atât de neînsemnate, încât le poţi trece uşor cu vederea, însă altele te pot scoate puţin din sărite. De exemplu, telefonul. La fiecare bordură încălecată cu maşina rişti să te trezeşti că ai pierdut apelul. Poţi verifica apoi cine te-a căutat, iar apoi să-l suni pe cel care încearcă se dea de tine, dar este neplăcut să observi cum la fiecare hop poţi pierde orice control asupra jucăriei. În mod normal le poţi închide în nas celor cu care nu ai chef să ai de-a face pe moment. Chestiunea e că vreau să le închid eu însumi, şi nu o groapă oarecare.

Revenind la grafică, este de remarcat că obiectele din fundal sunt bine detaliate, iar varietatea de filtre aplicate maschează cu succes lipsa detaliilor de pe obiectele din depărtare. Astfel, clădirile nu îţi răsar instantaneu în cale pe măsură ce te deplasezi prin oraş, iar imperfecţiunile sunt, în general, foarte bine ascunse. Ocazional însă, texturile au tendinţa să întârzie la întâlnirea cu clădirile şi podurile pe care ar trebui să le îmbrace când apar în câmpul tău vizual. În schimb, Rockstar a dat dovadă de o minuţiozitate ieşită din comun în cazul simulării efectelor climaterice şi a fizicii obiectelor cu care intri în contact. De exemplu, când începe să plouă, maşina tinde să derapeze în viraje şi demarează mai greu, în timp ce pietonii îşi scot grăbiţi umbrelele, îşi acoperă capetele cu ziare sau se ascund din calea stropilor. Apoi, loveşte un gard de lemn şi-l vei vedea făcându-se bucăţi. Izbeşte-te de un hidrant şi vei lăsa în urmă o fântână arteziană.

În privinţa sunetului, seria este cunoscută pentru varietatea şi calitatea coloanei sonore, cu fiecare piesă muzicală aleasă pe sprânceană, iar GTA IV nu se lasă mai prejos. Posturile de radio ce-şi fac simţită prezenţa prin intermediul aparatului prezent în fiecare maşină din Liberty City te răsfaţă cu piese ale unor artişti de renume, cum ar fi „1979" în interpretarea formaţiei The Smashing Pumpkins sau „Schweine" al celor de la Glukoza, buni de ascultat la Vladivostok FM. În plus, talk show-rile sunt din nou prezente la datorie, prin intermediul posturilor We Know The Truth sau Public Liberty Radio, în timp ce dialogurile dintre actorii principali şi nu numai sunt, de asemenea, foarte bine realizate. Mai ales cele dintre misiuni, când acţiunea capătă proporţii cu adevărat cinematografice, dar şi în cazul dialogurilor alternative, urmări ale unor misiuni eşuate, care nu fac decât să te implice şi mai mult într-o poveste de zile mari.



Adio, dar rămân cu tine!

Un călător prin jungla de beton

Componenta multiplayer, dedicată în exclusivitate măcelului online, poate fi accesată direct din campania solo prin intermediul telefonului mobil, iar modurile de joc, în număr de 15, includ deathmatch, team deathmatch, un fel de hoţii şi vardiştii, „rade tot ce mişcă", precum şi alte atracţii, dar despre care, pentru că spaţiul nu ne permite, vom discuta în numărul următor. Până atunci, dacă ar fi să vorbesc de rău GTA IV, aş face-o numai pentru a sublinia faptul că sentimentul de deja-vu nu lipseşte nici de această dată. Dacă ai jucat orice alt joc din serie de la GTA III încoace, vei şti exact la ce să te aştepţi. Dar asta nu înseamnă că GTA IV nu este unul dintre cele mai bune jocuri realizate vreodată. Pentru că este. Chestiunea e că titlurile precedente au fost, la rândul lor, foarte bune, doar că ultimul din serie se întâmplă să fie mai mare, mai bun, mai finisat şi mai devotat jucătorului, pe care îl recompensează cu vârf şi îndesat.

Ca o paranteză, putem spune că Grand Theft Auto IV a reuşit de unul singur să adune şi să îmbine cu succes felii din industria entertainmentului, cum ar fi filmele, muzica, chiar şi turismul, urmat de distracţiile dedicate adulţilor. Pentru că sexul se vinde, iar în cazul de faţă se vinde foarte bine. Drept urmare, jocul va rămâne mult timp de acum înainte în atenţia jucătorilor, a presei şi (pentru că Rockstar ţine morţiş să păstreze tradiţia lansării unor titluri controversate în care sexul, drogurile şi violenţa îndreptată împotriva „organelor" fac parte din viaţa de zi cu zi), a tribunalelor şi „mironosiţelor." Un lucru este însă cert. Grand Theft Auto IV este mult decât bun, este pur şi simplu magnific.

■ KiMO

alternativa



MAFIA

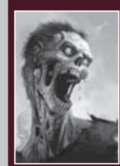
Într-o industrie în care voice-acting-ul tinde atât de mult spre banal, încât abia dacă vorbim despre aşa ceva, accentul italo-american al mafioţilor din Mafia este o încântare pentru urechi. Dialogurile sunt de prima mână, scenariul matur, inteligent şi provocator, iar comparaţia cu GTA III (IV) este neavenită, dar inevitabilă. Este adevărat că jocului îi lipseşte libertatea de mişcare dusă la extrem, însă nici nu are nevoie, pentru că are o poveste memorabilă de spus. Cei care caută clasă, asortată cu violenţa străzii şi puţin dramatism în spatele fiecărei acţiuni, nu au motive să-l evite.

**LEVEL OCTOMBRIE 2002*

BUNE:
- poveste superbă
- libertate de mişcare fără precedent
- multiplayer
- soundtrack excelent

RELE:
- câteva bug-uri enervante
- maşinile, dificil de controlat în primă fază
- vrei mai mult

CONCLUZIE:



Grand Theft Auto IV este, fără îndoială, tot ceea ce ne-am dorit să fie. După două titluri remarcabile - Vice City şi San Andreas, teama că cel mai nou joc din serie să nu se ridice la înălţimea aşteptărilor a existat, însă Rockstar a confirmat. Nu este de mirare că, imediat după lansare, jocul a reuşit să spargă cu uşurinţă toate topurile, iar motivul este unul cât se poate de întemeiat.
În concluzie, recomandat!

9,3

GRAFICĂ	08
SUNET	10
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	10
IMPRESIE	10



Gen Action **Producător** Rockstar **Distribuitor** 2K Games **Ofertant** www.games-hop.ro **ONLINE** rockstargames.com/IV

Consola Xbox360 oferită de Microsoft Romania

Tehnologia Wireless garantată 11 aNi*



DIR-855
D-Link Quadband Wireless N Router

4 + 1 porturi Gigabit 10/100/1000
Wireless
- 802.11b, g, n draft 2.0 2.4GHz
- 802.11a, n draft 2.0 5GHz

Securitare dublu firewall (SPI + NAT)
WISH (Wireless Inteligent Stream Handling)
D-Link Inteligent QoS Technology
Afişaj LCD pentru o mai uşoară monitorizare a reţelei

NOU !

Produsul Anului 2007 XtremPC

Produsul Anului 2007 categoria rutere wireless CHIP



DIR-655
D-Link Wireless N Gigabit Router

4 + 1 porturi Gigabit 10/100/1000
Wireless 802.11b, g, n draft 2.0 2.4GHz
Securitare dublu firewall (SPI + NAT)
WISH (Wireless Inteligent Stream Handling)
D-Link Inteligent QoS Technology



DIR-615
D-Link Wireless N Home Router

4 + 1 porturi Fast Ethernet 10/100
Wireless 802.11b, g, n draft 2.0 2.4GHz
Securitare dublu firewall (SPI + NAT)
Engine QoS

www.dlink.ro

Connect with intel Centrino · Works with Windows Vista · Wi-Fi CERTIFIED

* Garanţie 11 ani oferită pentru toate produsele D-Link draft 802.11 n

WIRELESS N by D-Link

D-Link® Building Networks for People

Furtul de kilograme

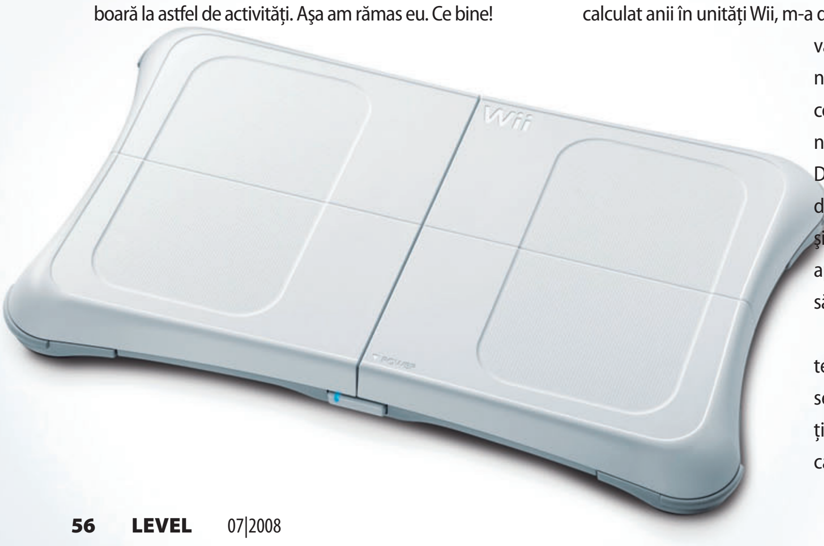
Wii Fit™



Din vremuri îndepărtate, există mitul conform căruia orice gamer este sau va deveni, mai devreme sau mai târziu, supraponderal. Nu susţin adevărul acestui mit, dar pot înţelege motivul pentru care s-a iscat: jocurile presupun statul la calculator, care este antiteza activităţii fizice. Cine ar fi crezut acum câţiva ani că tocmai jocurile vor fi cele care vor promova activitatea fizică, într-un mod mai plăcut decât poate oferi orice sală de sport? Cine şi-ar fi închipuit că tocmai industria jocurilor îţi va oferi pe tavă cele mai performante aparate, cei mai buni şi mai corecţi antrenori şi cel mai şmecher sistem de evaluare şi evidenţă a progreselor gamer-ului în obţinerea siluetei perfecte? Bine, să nu exagerăm: Wii Fit este doar o demonstraţie a ceea ce poate face o consolă de jocuri din tine, dar din câte am văzut, viitorul sună bine...

Echipamentul Wii Fit

Curiozitatea pentru Wii Fit mi-a fost stârnită la CERF, când mica şmecherie a fost expusă la standul ArenaTV. Nu am reuşit să mă apropii de ea; prea mulţi amatori se înghesuiau la o partidă de tenis virtual. Într-un final glorios însă, pachetul buclucaş a sosit la LEVEL pentru teste. Aşa cum tind să cred că au decurs lucrurile şi la CERF, gamerii redacţiei au ridicat fiecare câte o sprânceană şi un zâmbet le-a străbătut buzele: cine vrea să facă aerobic & Co vreo câteva săptămâni, ca să scrie un review? cioLAN are mare nevoie de câteva kilograme în minus, dar este foarte ataşat de burta clădită cu atâta trudă şi bere. Kimo este un Don Juan în orice viaţă, reală sau virtuală, or, după cum bine ştim cu toţii, femeile nu lasă loc de altceva. Koniec suferă de abstinenţă WoW în timp ce face tot posibilul să devină cel puţin la fel de dependent de AoC. Cu MMO-urile nu te pui. Locke e redactor-şef şi se gândeşte numai la asta şi în somn. Domnul Ghinea nu se coboară la astfel de activităţi. Aşa am rămas eu. Ce bine!



Oricum i-aş fi învins pe toţi în lupta pentru Wii Fit, dacă ar fi fost cazul. Dar nu a fost şi, într-o seară plăcută de iunie, mi-am început idila cu noul meu prieten electronic.

Pentru necunoscători, Wii Fit este un pachet compus din Wii Balance Board, un cântar inteligent care joacă şi rolul de stepper, plus o colecţie de soft-uri care îţi pun muşchii la treabă. Evident, tu trebuie să deţii deja un Wii şi cel puţin un controller.

Wii Balance Board măsoară în primul rând greutatea utilizatorului, dar dispune de o serie de senzori capabili să calculeze şi centrul de greutate, funcţionalitate pe baza căreia Wii „ştie" dacă tu îţi faci exerciţiile cum trebuie. Pachetul software conţine aproximativ 60 de exerciţii, precum şi un program de evidenţă a progresului tău. Dar ideea din spatele Wii Fit nu este numai noţiunea de mişcare; conform lui Shigeru Miyamoto, „...când am început să înot regulat, am slăbit considerabil şi am simţit cum mi-a crescut întreaga capacitate fizică. Şi astfel mi-am dat seama că a-ţi intra în formă poate fi chiar distractiv... ". Wii Fit îşi propune să te pună la punct din punct de vedere fizic într-un mod similar cu jocurile, oferindu-ţi practic ceva care în mintea mea aduce foarte mult cu conceptul de gameplay, de level up, de evoluţie.

Ziua Zero

După o zi grea de muncă, dau nas în nas cu un Wii tronând pe biroul meu şi cu scaunul meu ergonomic înlocuit de Wii Balance Board. După introducerile de rigoare, în care mi-am ales un avatar Mii şi mi-am introdus vârsta şi înălţimea, Balance Board-ul m-a rugat să păşesc pe el. Brusc, atmosfera a căpătat un iz puternic de Portal şi o voce de GlaDOS m-a supus unor teste de echilibru şi agilitate şi m-a informat suav că nu sunt foarte în formă. La final mi-a calculat anii în unităţi Wii, m-a demoralizat puternic (păi la vârsta aia ar fi trebuit să am nepoţi) şi, ca să fie umilinţa completă, m-a pus să şi semnez ziua fatidică pe calendar. De bună voie şi silită doar de diabolicul Wii Fit, mi-am ales şi un obiectiv - de a slăbi aproximativ 15 livre în vreo 2 săptămâni.

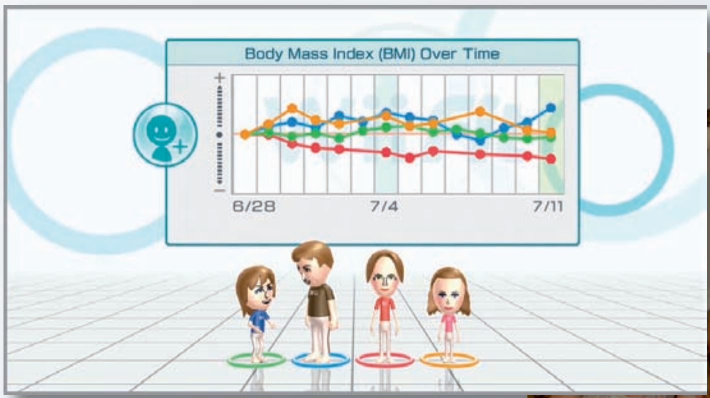
Testele fiind terminate, mi-a fost permis să accesez o gamă largă de exerciţii, clasificate în patru categorii: Aerobic Exercise, Muscle Conditioning, Yoga şi Balance Games. Surprinsă de libertatea de alegere care mi se oferă, am apelat cu o oarecare ezitare Aerobicul.

Fiecare categorie de exerciţii este compusă dintr-un număr decent de activităţi, unele disponibile din start, altele care îţi cer să îţi câştigi, prin muncă şi sudoare, dreptul de a le accesa. Bunăoară, Aerobicul îţi oferă trei tipuri de exerciţii, şi anume Hoola Hop, cele care aduc ca idee cu stepper-ul (urcat şi coborât în varii direcţii de pe Balance Board) şi alergarea, care necesită doar un controller şi nu face uz deloc de cântarul cel deştept. Iniţial, ai voie să accesezi doar primul nivel de dificultate, care se traduce nu numai prin tipul de exerciţiu, ci şi prin timpul care ţi se oferă la dispoziţie pentru o sesiune.

Aerobicul este tot un joc, un dans mai exact, sau o cursă contra antrenorului tău Mii în cazul alergării. Pentru exerciţiile stepper, eşti practic pe o scenă împreună cu alţii Mii şi o întreagă galerie te aplaudă şi încurajează pe măsură ce îţi faci „dansul" arătat pe ecran. La finalul unui „dans", care durează doar cinci minute, dar care poate fi repetat, se calculează un scor care te va clasa pe poziţia potrivită - Wii Fit permite întregii familii să îşi creeze profiluri şi tu practic vei concura la scor cu nevasta, tatăl, sora... după caz. Nu ştiu care e faza cu gamerii, dar un scor este suficient să te ambiţioneze din start, chiar şi atunci când concurezi doar cu tine (sau e numai problema mea...?). Când am terminat prima sesiune de Wii-aerobic, nu mi-a trebuit nicio milisecundă să mă hotărăsc să încerc iar, poate-poate tura asta fac mai bine. Să fi fost Mii-urile, să fi fost atmosfera, să fi fost muzica, nu ştiu, dar uite-aşa m-am trezit repetând activitatea vreme de jumătate de oră sau mai bine.

Impresia iniţială? FUN!

„Dacă aerobicul este aşa de şmecher, oare cum o fi exerciţiile din celelalte categorii?", m-am gândit eu şi, împinsă de curiozitate, am ales Yoga, o chestie de care nu am auzit decât ocazional, din reviste. Ştiam că e la modă şi întotdeauna mi s-a părut genul de activitate pentru leneşi. M-am înşelat amarnic.





Om cu minge la cap

Yoga şi Muscle Conditioning debutează oferindu-ţi posibilitatea să îţi alegi antrenorul. Din păcate, doar doi sunt angajaţi momentan la Wii Fit şi tu practic trebuie doar să decizi dacă vrei să fii ghidat de o femeie sau un bărbat. Pentru că sexul meu tinde să fie mai blând, am ales-o pe tanti şi am purces la lucru cu poziţia copacului (Tree Pose). Aceasta te pune practic să stai într-un picior, cu celălalt sprijinit de el puţin mai sus de genunchi şi cu mâinile întinse şi împreunate deasupra capului. Exerciţiul în sine se referă la inspirare/expirare din această poziţie. Pare simplu, dar Wii Fit priveşte... Poziţia trebuie menţinută în aşa fel încât centrul tău de greutate să nu depăşească graniţele unei zone mult prea mici. Ca şi la aerobic, finalul exerciţiului se termină cu un scor. Concluzia? Tura viitoare fac mai bine! Tura viitoare este, evident, acum. Repetarea activităţii cu variaţii de poziţii Yoga (15 în total) a durat cam 15 minute. Nu e rău deloc pentru un începător, m-am gândit eu.

Şi aşa s-a petrecut prima mea întâlnire cu Wii Fit. Curiozitatea m-a împins să încerc tot mai multe exerciţii, ambiţia m-a forţat să îmi depăşesc scorul, antrenoarea mi-a oferit sfaturi de bun simţ legate de activitatea fizică, avatarul Wii Fit-ului mi-a ţinut contabilitatea timpului şi într-un final, somnul m-a doborât.



Lipseşte sabia laser...

A doua zi la muncă, Wii Fit mi-a ocupat permanent gândurile. Abia aşteptam seara ca să repet activităţile descrise mai sus. Deşi este imposibil să fi făcut progrese într-o singură zi, mă simţeam mai în formă. Involuntar, mi-am controlat şi dieta, probabil determinată de ideea că odată ajunsă acasă, Wii Fit mă va pune să mă cântăresc. Momentul fericirii a venit, iar Wii Fit mi-a spus că am făcut progrese. Fiecare sesiune este strict contabilizată şi debutează cu o serie de teste care pot fi evitate - dar nu cântarul! Se generează şi un grafic care îţi va desena progresele în lupta cu kilogramele, iar tu vrei ca linia aia să meargă mereu în jos. Eu folosesc Wii Fit zilnic de aproximativ o săptămână, iar cântarul inteligent îmi spune că am scăpat de circa 3 kilograme deja. Această idee mă face să mă simt bine şi să fiu consistentă atât în activitatea Wii-fizică în sine, cât şi în acţiunile mele de-a lungul zilei care îmi pot aduce succese (You lost 2 lbs) sau insuccese (You gained 2 lbs). Din fericire, până acum nu am avut decât succese (aplauze, mulţumim) :).

Misiune de succes?

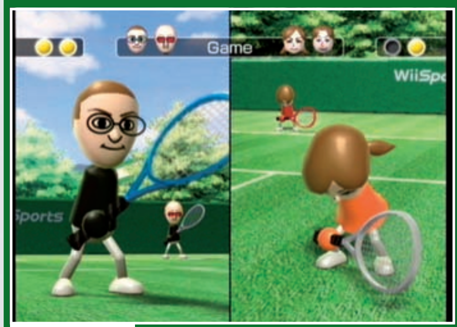
După o vreme de Wii Fit, vrei mai mult. Din păcate, vremea asta este cam scurtă. Wii Fit este foarte limitat şi dacă face ceva, este că îţi deschide ochii asupra a ceea ce ne va aduce tehnologia în curând. Povestind unui coleg de pachetul buclucaş, am început să delirăm pe teme precum: oh, ce fain ar fi să poţi juca Half Life aşa, îţi dai seama cât trebuie să fugi acolo şi să sari şi să te ascunzi... Dap, aia da activitate fizică cu motivaţie maximă, oricât de virtuală ar fi! Fezabilă cu Balance Board? Nu, nu încă. Dar nu mai este mult.

Wii Fit este limitat la numărul fix de exerciţii şi la faptul că acestea pot deveni monotone. Fiindcă pachetul nu dispune de niciun soi de conectivitate la internet, nu ai nicio posibilitate să faci rost de exerciţii noi şi mai solicitante. Personal, după numai o săptămână simt că pot mai mult, iar Wii Fit nu îmi oferă decât timp în plus pe sesiune, ocazional cuplat cu mici glume - aseară mi s-a spus că antrenoarea mea este în vacanţă şi colegul ei îi va ţine locul! Dar cântarul cel inteligent îmi spune că nu mai am mult până să îmi ating scopul şi eu nu vreau să fac pauză nici măcar o zi.

Oricât de limitat ar fi, softul Wii Fit a făcut o treabă bună în cazul meu - a reuşit să mă încurajeze şi să mă motiveze în questul de a-mi crea o siluetă mai plăcută. I-am acaparat atenţia şi lui Locke, care îmi urmăreşte cu interes micile succese şi care este captivat de o parte din exerciţii. Deşi nu poate fi numit un joc, Wii Fit este atât de aproape de acest concept de divertisment încât nu poţi decât să te destinzi lucrând sub îndrumarea lui. Şi ce motivaţie poate fi mai mare de a mai creşte un nivel decât aceea că rezultatele sunt ale tale pe bune, ale corpului tău obosit de atâta stat pe scaun?

■ **Lara**

alternativa



WII SPORTS

Ca să o spunem pe aia bună, în prezent nu există o alternativă pentru Wii Fit, cel puţin nu pentru consola Wii. Dar dacă vreţi puţină activitate care să vă distreze şi să vă pună cât de cât şi muşchii în mişcare, puteţi apela cu încredere la pachetul Wii Sports cu care se livrează Wii. Acolo vă puteţi juca o partidă de tenis, vă puteţi antrena la box sau chiar juca golf sau baseball, activităţi mai populare „dincolo de râu" decât la noi.

***LEVEL FEBRUARIE 2007**

BUNE:
- software foarte bine gândit să ambiţioneze jucătorul şi să îl facă conştient de forma sa fizică
- paletă destul de largă de exerciţii, bine explicate
- monitorizarea excelentă a progresului

RELE:
- gustul amar de „Vreau mai mult"
- monotonia anumitor exerciţii, mai ales din categoria Aerobics
- lipsa unor setări precum unităţile de măsură (consola le are prestabilite)

CONCLUZIE:



Wii Fit dă rezultate! Deşi pachetul este practic doar un demo a ceea ce se poate face cu Wii, merită cumpărat chiar şi numai pentru a învăţa câteva mişcări de Yoga sau pentru a dispune de un cântar inteligent. Şi cine ştie? Cu aşa un peşte în plasă, Nintendo sigur nu va lăsa lacul de izbelişte şi îl va popula foarte curând şi cu alte minunăţii.

8,5

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	10
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Gen: N/A **Producător:** Nintendo **Distribuitor:** Nintendo **Ofertant:** TNT Games Tel. 021-330 17 19 **ON-LINE:** nintendo.com/wiifit



Pentru Odin şi patria tată

De-a lungul timpului, lumea jocurilor ne-a desfătat, ocazional, cu poveşti de neuitat, jocuri al căror fir narativ a fost atât de bine gândit, încât până şi cel mai mic detaliu poate fi extrem important, iar fiecare răsturnare de situaţie o provocare în sine. Ei bine, Viking: Battle for Asgard nu este un astfel de joc. Este un „hack & slash" visceral şi deosebit de brutal, unde combinaţiile de butoane, apăsate cu frenezie în scopul obţinerii unor combo-uri distrugătoare şi fatalităţi „barbare", transformă cea mai nouă creaţie a strategilor de la Creative Assembly într-o baie de sânge... şi cam atât. Sau poate că nu, deoarece în ciuda clişeelor ce răzbat din Viking: Battle for Asgard, m-am trezit captiv într-o lume care, în lipsa unei poveşti acaparatoare, a reuşit să mă ţină în mrejele ei vreme îndelungată, mulţumită gameplay-ului fluid şi violenţei artistice care răzbate din mişcările unui războinic viking pus pe decapitat, feliat şi dezmembrat în moduri cât mai viscerale cu putinţă. Şi sângele, foarte mult sânge.

Un viking se răzbună

Viking: Battle for Asgard se agaţă de un dram de poveste, prezentat prin intermediul unor secvenţe cinematice şi scurte viziuni episodice care, în loc să-mi descreţească fruntea, au reuşit să mă bage şi mai mult în ceaţă. Eroul jocului este Skarin, un războinic răpus pe câmpul de bătălie, dar readus la viaţă de Freya, Zeiţa Luminii, care îl recrutează pentru a-i lua maul lui Hel şi armatei ei de nemorţi. Totuşi, în loc să se folosească de legendele vikingilor, pentru a îmbogăţi firul narativ al jocului, producătorul a decis să le ignore. Potenţialul a existat, dar nu a fost exploatat, iar tot ceea ce trebuie să ştim este că Skarin are ceva de împărţit cu unul dintre zei, jocul ezitând să ne pună rotiţele de la mansardă în mişcare şi să ne răsfeţe cu răsturnări de situaţie. Dimpotrivă, pe măsură ce te apropii de final, Viking: Battle for Asgard tinde să uite de poveste. Rămânem, aşadar, cu bătăliile, pentru simplul motiv că povestea nici nu se vrea a fi elementul principal aici. Skarin a vrut să ne ofere acţiune fără limite şi asta am primit.

De cum intri în lumea vikingilor, eşti întâmpinat de atmosfera impresionantă, dar în acelaşi timp atât de liniştită, a unui tărâm scăldat în raze de soare, valuri care îi lovesc alene ţărmul şi verdeaţă cât cuprinde. Nu ai cum să nu observi cât de fluide sunt animaţiile personajelor ce populează această lume şi abia aştepţi să le cunoşti mai bine, să le admiri gesturile, să le studiezi obiceiurile şi să bei cot la cot cu noii tăi amici. Însă de băut, n-am băut cu războinicii mei vikingi. În schimb, le-am aprovizionat birturile cu materie primă de câte ori am avut ocazia, contra unei sume frumuşele de galbeni, pentru că Skarin preferă să-şi petreacă cea mai mare parte a timpului colindând dintr-o tabără în alta, eliberându-şi camarazii din cuşti şi curăţând zonele ocupate de inamic. Interesant este că în clipa în care ai pătruns în teritoriul ocupat de inamic, lumea se scufundă imediat în beznă, iar o ploaie leneşă începe să cadă din cer, murându-ţi armura. Atmosfera se schimbă apoi ca prin minune într-un pastel însorit de culori, dar numai cu condiţia să fi eliminat toţi adversarii din zona respectivă.

Terenul de joacă din Viking este imens şi, asemenea altor lumi deschise explorării, este împărţit în trei insule de diverse mărimi. Partea neplăcută este că, odată ce ai atins ţărmurile unei insule noi, nu te poţi întoarce la cea pe care tocmai ai lăsat-o în urmă. Şi e păcat, pentru că n-ai cum să nu îţi doreşti să te întorci ca să încerci lucruri noi sau să te aventurezi în zone neexplorate. Poate ai uitat ceva... În orice caz, fiecare insulă are câteva elemente centrale, unde soldaţii, ce-ţi vor deveni mai târziu aliaţi, sunt ţinuţi prizonieri. Eliberează suficient de mulţi şi vei avea la discreţie o armată suficient de puternică pentru a invada principala fortăreaţă a inamicului de pe insula respectivă. Modelul se repetă apoi pe întreg parcursul jocului, însă, din nou, nu asta este important în Viking. Ceea ce contează este lupta în sine.

Skarin, măcelarul

Modul în care-ţi faci loc printre omoplaţii inamicului este simplu şi cât se poate de eficient. Skarin este echipat de la bun început cu un topor şi o sabie, acestea fiind de fapt singurele arme pe care le va mânui de la un capăt la celălalt al jocului. Ca diver-


Şi-am pornit la feliat...


El e miezu'


Dragonii, ajutoare de nădejde


Pe ei, pe orcii lor!

sitate însă, ambele pot fi îmbunătăţite cu ajutorul a trei puteri elementale – foc, gheaţă şi electricitate, dar poţi folosi şi proiectile, numai bune de aruncat de la distanţă, precum toporişti şi „grenade" incendiare. Cât despre diversitatea combo-urilor, aceasta este mică în primă fază, Skarin având posibilitatea să cumpere mişcări noi din Arenă, unde un instructor abia aşteaptă să-l scape de galbenii câştigaţi cu sudoarea frunţii. Două dintre aceste mişcări ucid instantaneu, cu menţiunea că trebuie să te strecori pe nesimţite în spatele victimei înainte de a o spinteca. Tot ceea ce ai de făcut este să apeşi un buton et voila!, măscăriciul e făcut bucăţi. Paleta de combo-uri este completată şi de un set de fatalităţi, ce pot fi aplicate în momentul în care inamicul vizat este pe cale de a pierde lupta. Apasă acelaşi buton şi vei fi recompensat cu o finalizare sângeroasă, deosebit de brutală prin maniera execuţiei. În general, combo-urile de bază pot fi aplicate cu eficienţă pe spinările majorităţii tipurilor de inamici, iar proiectilele te ajută enorm în luptele cu boşii. Partea neplăcută este că o parte dintre mişcările speciale executate de Skarin nu fac pagube cu mult mai mari decât atacurile standard, unele dintre ele lăsându-l adesea descoperit în faţa adversarilor care atacă din mai multe direcţii. Aşadar, folosiţi-le cu atenţie. Problema şi mai mare este că în cazul unei încercuiri, unde inamicii atacă în număr mare, nu prea mai există cale de întoarcere. Fie îi lichidezi până la ultimul, fie muşti ţărâna, în condiţiile în care fuga nu este întotdeauna o soluţie, Skarin nu este un alergător prea bun, iar loviturile pe care le încasează din spate îl secătuiesc rapid de energie. Pe scurt, chiar dacă inteligenţa artificială a inamicilor nu este una ieşită din comun, şansele de a scăpa cu viaţă dintr-o confruntare în care opt pocitanii îţi bâzâie pe la urechi sunt extrem de reduse.


Who's your daddy?



În măreţia lui...

Jocul este mare, iar cucerirea celor trei insule, incluzând îndeplinirea misiunilor secundare şi scotocirea lor în vederea descoperirii tuturor punguţelor şi cuferelor cu galbeni, m-a ţinut ocupat o perioadă îndelungată de timp. Lipseşte, din păcate, o componentă multiplayer, în special la opţiunea de a-l juca în mod cooperativ, care ar fi diversificat substanţial oferta. Totuşi, în ciuda unor clipe frustrante, când am murit în mod absurd sau am căzut la datorie depăşit numeric, Viking a reuşit să mă ţină în priză, distrându-mă.

Din punct de vedere vizual însă, jocul lasă loc controverselor, mixând peisaje superbe şi coregrafia luptelor izolate, extrem de artistice şi deosebit de viscerale, cu porţiunile neinspirate în care armata vikingilor asaltează fortificaţiile adversarului. În acele clipe, toţi par să formeze o imensă masă gelatinoasă ce se revarsă pe câmpul de bătălie, iar frame rate-ul scade, din cauza numărului imens de războinici încleştaţi într-un ameţitor dans al morţii. Dacă priveşti cu atenţie însă, observi că cei mai mulţi dintre ei pur şi simplu aleargă de nebuni unul pe lângă celălalt. Spectacolul vizual este, totuşi, de efect.

De asemenea, tipurile de inamici nu sunt multe, iar camera tinde să-ţi joace feste pe alocuri, poziţionându-se aiurea, complet neinspirat. Cât despre muzică, cu excepţia câtorva pasaje bine orchestrate, este ca şi inexistentă, iar efectele sonore nu aduc nimic nou sub soare.

Aşadar, dacă aştepţi ca Viking să-ţi ofere o experienţă memorabilă, vei fi puţin dezamăgit de rezultat. Dar dacă nu vrei nimic altceva în afară de un joc de acţiune sângeros, în care luptele sunt adesea ridicate la rang de artă, nu vei regreta că ai pus mâna pe el. Povestea este ca şi inexistentă, iar quest-urile repetitive, însă pentru fanii genului „Rune", Battle for Asgard merită jucat. Ceilalţi n-au decât să aştepte să se ieftinească.

■ **KiMO**

alternativa



BEOWULF

În Beowulf poţi să smulgi mâini, capete sau coloane vertebrale, doar pentru a le băga pe gât celui căruia tocmai i le-ai furat. Este extraordinar de violent, comparându-se cu Manhunt, de departe unul dintre cele mai bolnave jocuri de până acum. Beowulf merită încercat de oricine ţine să se descarce violent fără a răni pe cineva drag. Sau poate răni pe cineva când realizează că jocul nu poate fi salvat unde vrei.

***LEVEL IANUARIE 2008**

BUNE:
- peisaje impresionante
- cafturi cinematice, viscerale
- câteva momente amuzante

RELE:
- poveste subţire
- sărac la capitolul sunet
- quest-uri repetitive

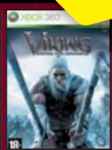
CONCLUZIE:



Viking : Battle For Asgard reprezintă o surpriză plăcută pentru fanii jocurilor de acţiune, oferind senzaţie de libertate şi tehnici de luptă superbe, incredibil de brutale. În ciuda neajunsurilor sale, noul titlu oferit de SEGA este un joc de acţiune plăcut, dar pe care trebuie să-l servim cu moderaţie dacă vrem să ne bucurăm el.

7,2

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	06
IMPRESIE	07



Gen Action **Producător** The Creative Assembly **Distribuitor** SEGA **Ofertant** TNT Games Telefon 021-345.55.05 **ONLINE** www.sega.com/viking

Consola Xbox360 oferită de Microsoft Romania



Recunosc în fața tuturor că jocurile din seria Mario, fie ele pe DS, Wii sau alte platforme, nu m-au atras în mod deosebit niciodată. Înzestrată cu numeroase prejudecăți gameristice, le-am considerat strict pentru copii și le-am trecut cu vederea. Asta până când ncv, notoriu de altfel pe forumul Level, m-a convins prin intermediul unui articol publicat pe CG (și multe discuții pe Yahoo! Messenger) că Super Mario Paper este tare de tot, că este o alegorie atât de potrivită pentru adulți (nu că cei mici nu s-ar distra cu ea), încât este absolut obligatoriu să îl joc și eu.

Curiozitatea mi-a fost ațâțată la maximum, dar m-am confruntat cu o mică problemă: n-am Wii. Tristă, cu greu am lăsat gândul la Super Mario Paper la o parte, consolându-mă cu un nesatisfăcător AOC sau cu câte o sesiune de Audiosurf, de care se pare că nu mă mai satur. Dar a venit CERF-ul și cu el și un stand Level bine dotat din punct de vedere al consolelor. Cum dispun de pile și relații în cadrul redacției, am pus mâna pe dotări înainte ca porțile să se deschidă vizitatorilor. Din nefericire, Super Mario Paper nu era în ofertă, dar înainte să îmi dau seama, m-am trezit cu un volan în mână, gonind de nebună prin universul extrem de colorat din Mario Kart. Nici nu mi-am pus problema că jocul ar fi pentru copii - deși este, totuși se pare că mă încadrez tare bine grupului țintă - ba din contră, supărată că a trebuit să cedez controller-ul celor mai mici fani ai Level-ului, era cât pe ce să păruiesc un pici fiindcă se juca Mario Kart de mai bine de jumătate de oră! Păi cum așa, la alții (ca de exemplu la mine) nu se gândește??

Cu prafu-n spate

Așa cum am aflat ulterior, Mario Kart este un joc de curse arcade destul de bătrân. Prima versiune datează din 1992 și a fost dezvoltată pentru SNES (Super Nintendo Entertainment System). Au urmat variante pentru Ninendo 54, GBA, GameCube și DS, toate cu aceeași poveste în spate - o cursă tip kart nebună între personajele bine-cunoscute ale universului Mario. „Cursă nebună" definește foarte bine esența lui Mario Kart. Într-o lume imposibilă, formată din ciuperci masive, fabrici ireale, vaci leneșe și banane buclucașe, gonești frenetic în pielea unui avatar la fel de imposibil (ales dintr-o galerie destul de cuprinzătoare a bine-cunoscutelor personaje Mario), într-un vehicul imposibil și el (mașinuțe de curse, da, dar ce mașinuțe...). Pentru Wii, jocul se livrează împreună cu un volan în care îți fixezi coltroller-ul clasic, noua modalitate de joc adăugând la gameplay și făcând din cursele Mario Kart o experiență captivantă și plină de adrenalină.

Așa cum toți reviewerii din lume spun, Mario Kart este mereu același și mereu nou. Cum pentru mine, întreaga experiență a fost complet nouă, nu mă pot baza decât pe spusele producătorilor referitoare la opțiunile adăugate acum, față de versiunile precedente. Mario Kart începe clasic ca orice joc de curse. Îți alegi un avatar, dintre 24 de modele Mario disponibile plus un avatar Mii (12 dintre ele devin însă disponibile numai după ce completezi cu succes o serie de curse), un vehicul (mașină sau motor), un mod de joc (Grand Prix Cups, Time Trial, Battle Mode) și... gata, cursa poate începe! Spre deosebire totuși de un race game clasic, Mario Kart se concentrează pe situații comice, manevre extraordinare, obstacole hilare și oponenți extrem de amuzanți. Deși ai posibilitatea de a alege între trei categorii de vehicule (motoare, mașini sau o combinație ciudată între cele două), bolidul ales contează prea puțin. Pe parcursul curselor, vei întâlni nenumărate obiective care te pot ajuta sau, din contră, te pot înfrâna în fuga ta către cupa finală.

Bunăoară, unele porțiuni din pistă te ajută să accelerezi puternic, dar atenția ta trebuie să fie la maximum când le folosești pentru că reflexele tale vor avea un rol important în repoziționarea bolidului când boost-ul s-a terminat. Pista dispune și de rampe care nu numai că îți dau un plus masiv de viteză, dar te și ajută să sari peste o serie de obstacole care altfel te-ar fi încetinit considerabil. Cursele sunt gândite în așa fel încât, de voie de nevoie, ești obligat să folosești toate aceste avantaje dacă vrei să câștigi. Pe parcursul fiecărei ture,



Valeaaaa!



Suxorzs!

accesorii buclucașe

Ca să fii un campion în Mario Kart, este esențial să cauți avantaje în cutiile colectate pe parcursul întrecerii. Iată ce poți găsi în mod aleator... și la ce folosesc aceste accesorii ciudate.

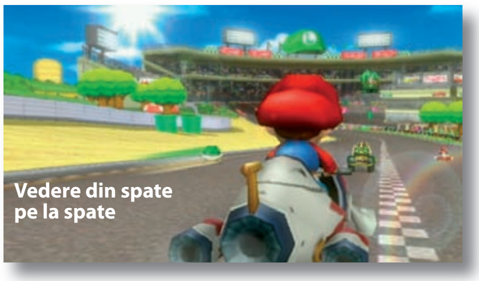
Banana (Coajă de banană)	arunc-o nepăsător în spate pentru a-ți face adversarii să... dea pe spate.
Star (Stea)	steluța zâmbitoare te face să gonești cel mai tare! Nimic nu va mai rezista (și se va apleca) în calea ta.
Țestoasa zburătoare (Spiny Shell)	îți dă aripi oarecum secundar, căci îți face adversarii să se învârtă în zadar...
Țestoasa Roșie (Red Shell)	un pumn detașat și mai colorat îți va face adversarul să... cadă lat.
POW Blok	plin de energie, te va ajuta să aduci cutremur chiar în urma ta.
Ciupercuța (Mushroom)	ai nevoie de-un impuls? la ciuperca și te-ai duuuuuuus....
Ciuperca Gigant (Mega Mushroom)	ia viteza cea mai mare și dărâmă totu-n cale.
Norul cu fulgere (lightning cloud)	dar de dat la inamici, poate că-s mai buni... prăjiți.
Fulgerul (lightning)	tu crezi c-o să lumineze? În schimb, face inamicii să danseze (până obosesc de nici nu se mai mişcă).
Ciuperca Verde (Green Shell)	o surpriză-împiedicată concurența cade lată.
Ciuperca De Aur (Golden Mushroom)	un impuls e prea puțin? De-aici ai viteză din senin!
Cutia Surpriză (Fake Item Box)	un cadou cât casa de mare? Indu-ți inamicii în eroare…
Bullet Bill	ca un glonț vei fi pe pistă, nimic în cale nu-ți rezistă.
BOB-OMB	o explozie pe ceas, dă turma-napoi cu un pas…
Blooper	inamicul vede bine? Cu cerneală, nu mai ține…

poți de asemenea să aduni avantaje - pentru care de altfel te bați cu ceilalți concurenți. Bonusurile, mereu surpriză, pot consta din acceleratoare pentru vehiculul tău, dar și din nenumărate... unelte pe care le poți folosi ca să îți agasezi inamicii. Astfel, poți obține coji de banane care, aruncate strategic, îți dau peste cap adversarii cei mai apropiați de poziția ta, broaște țestoase care le insuflă... să spunem, lene, sau chiar caracatițe care le stropesc parbrizul cu cerneală, împiedicându-i să mai vadă pista. Atenție - și tu vei fi bombardat de către inamici cu aceleași instrumente periculoase, pe care uneori le poți ocoli, dar cel mai des, nu.

De parcă asta nu ar fi fost de ajuns, toate cursele au particularitățile lor. De la porțiunea plină de noroi care te încetinește groaznic și până la ciupercile uriașe pe care trebuie să sari ca să nu cazi în hău, toate pistele sunt presărate cu tot felul de obstacole, care mai de care mai hilare. Există trasee pe care circulă, foarte tacticos, de altfel, cirezi de vaci. Există trasee care trec prin fabrici de dulciuri, evident presărate cu tot felul de substanțe alunecoase și periculoase. Există porțiuni întregi de gheață, noroi și orice alt material la care vă puteți gândi și care nu se pretează deloc bine pe un traseu de cursă.

Tiribombe Mario Kart-ice

Mario Kart versiunea Wii vine echipat cu 32 de piste, dintre care 16 pot fi regăsite și în versiunile anterioare, iar 16 sunt complet noi. Fiecare pistă permite un număr maxim de 12 jucători (cu 4 mai mult decât celelalte



Vedere din spate pe la spate

versiuni). Modul Battle dispune și el de 10 „fronturi", dintre care 5 sunt noi. Și avatarurile din care poți alege sunt cu mult mai multe față de versiunile anterioare. Pentru prima dată în istoria Mario Kart, Nintendo introduce și cursele de motociclete și tot pentru prima dată oferă seriei un multiplayer serios, prin platforma Nintendo Wi-Fi Connection. Așa cum am menționat și mai sus, cursele Mario Kart pot fi accesate simultan de 12 jucători, în 3 versiuni de campionate: între prieteni, regional și multinațional. Regionala și internaționala cuplează oponenții în funcție de rangul acestora - deci un începător într-ale multiplayer-ului Mario Kart nu va fi pus niciodată față în față cu un veteran. Hărțile pe care se concurează sunt alese aleator, iar sistemul permite setarea unui canal global, Mario Kart Channel, care te va ține mereu la curent cu cele mai mari punctaje, ultimele clasamente, dar și cu disponibilitatea online a utilizatorilor care fac parte din lista ta de prieteni. O opțiune interesantă este accesul la așa-numitele ghosts - curse înregistrate, download-abile, pe care le poți urmări oricând sau chiar oferi tu însuți.

În căutarea minusului

Oricât de mult aș încerca să găsesc un punct slab acestui joc, nu reușesc. Mario Kart este un joc de curse arcade, care promite solemn, încă din start, că nu va oferi niciun strop de realism, ci doar multă distracție în lumea colorată a lui Mario și a prietenilor săi. Sunetul este pe măsura experienței de desen animat promisă, grafica este exact cum ar trebui să fie, cerințele sunt clare încă de la început (doar vorbim de Wii), iar jocul se livrează din start împreună cu accesoriul absolut necesar, volanul buclucaș care este poate doar puțin mai mult decât o simplă carcasă a clasicului controller Wii. Internetul laudă inovațiile acestei versiuni de Mario Kart; eu însă nu am putut privi jocul prin prisma împătimiților acestui univers. Într-un fel îmi pare rău; sigur acesta ar fi fost un joc care mi-ar fi luminat destul copilăria, și așa dominată de un anumit Commander Ken. În alt fel, îmi pare sincer

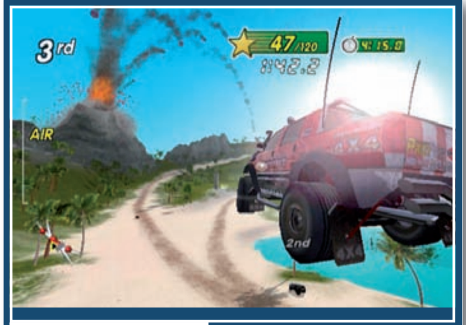


Lara motorista

bine – Mario Kart pentru Wii se lansează într-un moment în care Nintendo încearcă să pună bazele unui nou tip de jucători. Nintendo vrea să își promoveze jocurile și în cercul copiilor, dar și al mămicilor, al tăticilor, al bunicilor... al acelor persoane care nu se vor considera niciodată cu adevărat gameri. Personal, consider inițiativa lor lăudabilă. Și din această cauză, când voi deține propria mea consolă Wii, nici mama nu mai are scăpare...

■ **Lara**

alternativa



WII EXCITE TRUCK

Pentru cei mai serioşi dintre noi, care preferă totuşi realismul ecranelor ultra colorate din Mario, există Excite Trucks, lansat acum mai bine de un an pentru platforma Wii. Un joc de curse clasic, în care însă puteți selecta bolidul exclusiv dintre faimoasele Monster Trucks americane (sau, mai pe româneşte, camioane), Excite Truck a oferit în premieră pentru consola Wii opțiunea de a selecta fundalul sonor preferat din .mp3-urile existente deja pe hard disk. Desigur, cei neîncrezători în titlurile mai puțin faimoase pot apela oricând la NFS Carbon sau ProStreet portat pe Wii.

BUNE:

- un număr suficient de piste şi de moduri de joc
- numeroase iteme a căror utilizare produce efecte demne de urmărit
- atmosferă destinsă, relaxată

RELE:

- prețul uşor piperat pentru un joc comercializat în România

CONCLUZIE:



Probabil cel mai distractiv joc de curse pe care am pus vreodată mâna, Mario Kart împreună cu volanul buclucaş merită cumpărat chiar dacă îl veți folosi pentru o singură cursă (deşi clar nu va fi cazul, asta vă pot promite). Suficient de colorat şi prietenos ca să se preteze pentru orice vârstă, Mario Kart poate desena zâmbete chiar şi pe fața celor mai vârstnici dintre noi.

9

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	10
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Gen: Arcade Racing Kart **Producător:** Nintendo **Distribuitor:** Nintendo **Ofertant:** TNT Games **Tel:** 021 330 17 19 **ON-LINE:** www.mariokart.com

Consola Nintendo Wii oferită de TNT Games

resident evil THE UMBRELLA CHRONICLES



Mii de strigoi plini de nevoi

Între noi fie vorba, îmi plac la nebunie filmele de categorie B cu moroi degrabă beutori de materie cenuşie nevinovată. Nu pot spune că le-am văzut pe toate, însă mi-a trecut pe sub ochi filmografia de bază (metaforele sângeroase ale lui Romero şi „gorefest-urile” taicii Fulci) şi o serie de zombie flicks pure şi nevinovate. Cât despre jocuri... cu cât mai multe, cu atât mai bine. Şi când vine vorba de cantitate, nimic nu reuşeşte să bată seria Resident Evil, serie care a debutat acum doisprezece ani pe PlayStation şi încă nu dă semne de oboseală. Eu unul am cam pierdut şirul. Ştiu că există şaptesprezece jocuri (vor fi optsprezece când RE5 va vedea lumina zilei), probabil am şi jucat jumătate din ele, dar dacă mă întrebaţi cu ce se mănâncă fiecare, cel mai probabil o să vă răspund: mătrăşeşti zombie şi ocazional te scapi pe tine de frică atunci când îţi sare câte-o lighioană în cârcă. O altă constantă a seriei este compania Umbrella, o adunătură de geneticieni aflaţi în căutarea bioarmei perfecte, care o rasolesc de fiecare dată şi reuşesc să dezlănţuie câte-o mândreţe de invazie. Care e cel mai bun Resident Evil? Greu de spus, dar pariez pe Resident Evil 4, primul joc din serie care a deviat puţin (nu foarte mult) de la reţeta clasică şi ne-a trimis prin Pirinei să măcelărim ţărani parazitaţi (sau parazitari, că nu i-am prea văzut muncind). Ar mai fi multe de spus (probabil într-un special Resident Evil dacă mai trăiesc până atunci), însă pe noi ne interesează Resident Evil Dead Aim şi Resident Evil Umbrella Chronicles. Am pomenit de Dead Aim doar pentru că este primul light-gun shooter plasat în universul infestat cu mutanţi din Resident Evil. Umbrella Chronicles, starul review-ului nostru, îi calcă pe urme lui Dead Aim (mai puţin în privinţa calităţii, ceea ce e un lucru excelent, credeţi-mă) şi este al doilea titlu Resident Evil care apelează la „arta străveche a bălăngănitului ţintei pe ecran”.



Say „Braaaaains!!!!”



DA!!!

Lumina de la capătul ţevii

Umbrella Chronicles este un „on-rails shooter”. Sau un „light-gun shooter” (dacă vi se pare că „shooter pe şine” sună nasol). Cu zombie şi geneticieni damblagiţi, că altfel familia l-ar fi renegat de nu s-ar fi văzut. Pentru cei care nu şi-au irosit tinereţea încercând să doboare recorduri peste recorduri la Virtua Cop sau/şi nu şi-au băgat toată alocaţia într-un aparat arcade care rula Operation Thunderbolt, un „on-rail shooter” este un joc în care te deplasezi (sau, mai bine zis, eşti dus de mânuţă) pe un traseu prestabilit, plimbi ca disperatul o ţintă pe ecran şi încerci să culci la pământ cât mai mulţi amărâţi înainte să dai colţul (şi la propriu, şi la figurat). Simplu, eficient şi (câteodată) deosebit de plăcut. Resident Evil Umbrella Chronicles urmează cu sfinţenie reţeta clasică. Cu ajutorul Wiimote-ului controlăm ţinta, iar stick-ul analog de pe nunchuck ne permite să aruncăm câte-o privire prin împrejurimi (într-o manieră limitată, nu vă gândiţi la fătuca din Exorcistul). Cu o mişcare rapidă încărcăm arma – scuze şefu', că m-am panicat şi era să sparg televizorul, dar încărcătorul era gol şi mă năpădeau satanişti din toate părţile – puşcoacele se schimbă cu butoanele de pe nunchuck, pe scurt o schemă de control destul de ergonomică, atât cât să-ţi permită să fii atent la baia de sânge de pe ecran.

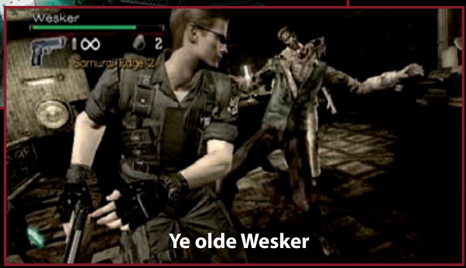
Ca să nu fiu din cale-afară de optimist şi să stric fengşiul pandemiei, controlul ţintei lasă puţin de dorit. Nu foarte mult, Umbrella Chronicles nu e primul jocuheţ în care sunt obligat să folosesc wiimote-ul pe post de armă, deci ştiam la ce să mă aştept. În plus, producătorii

au fost îndeajuns de buni la suflet încât să nu-ţi ceară reflexele unui Bob Munden (google him and you will be amazed). Cu toate acestea, câteodată mi-aş fi dorit mai multă fineţe. Wiimote-ul nu are precizia unui light-gun sănătos, nici măcar a unui mouse de 10 lei. Reacţionează oarecum decent la mişcările bruşte, dar dezamăgeşte puţin la capitolul fineţe. Problemele apar atunci când nu ne permitem să aruncăm cu plumbi în stânga şi-n dreapta. Deşi muniţia nu e chiar o raritate, ocazional e nevoie de puţină zgârcenie, altfel ne trezim că trebuie să omorâm un scorpion gigant cu patul puştii (am exagerat puţin, pistolaşul din dotare are muniţie infinită, dar să ataci un boss cu pocnitoarea de tinichea e ca şi când ai aduce ghettoblaster-ul la o întâlnire a Klanului). Fiecare mutant are un punct slab, pe care dacă l-ai ginit îl poţi trimite pe ticălos la culcare în timp record, economisind astfel timp preţios şi muniţie mult mai preţioasă. În teorie sună excelent, însă încercaţi să ţintiţi o zonă de câţiva pixeli cu wiimote-ul în timp ce şapte zombie salivează cu gândul la bostanul vostru (fie el şi virtual) şi doi porumbei scheletici se uşurează din aer pe voi. Câteodată e atât de stresant încât îţi bagi picioarele în ea economie şi goleşti un încărcător (sau două, dacă nu uiţi să scuturi controller-ul) de pistol automat în boschetarul zombificat care nu vrea să moară nici de-al dracului. Pentru un observator extern, asemenea momente sunt aur curat. La un moment dat nu ştii cine e mai periculos... Să fie sălbăticiunea nemoartă din spatele ecranului? Sau sălbaticul din faţa ecranului, care scutură bucăţica de plastic alb şi înjură ca un demonizat!?



Me Tarzan! You?


Nu vrei să-mi rozi puţin cătuşele??



Ye olde Wesker

Veniţi cu noi la cules de moroi

Sărind peste micile (şi marile) sale defecte, Umbrella Chronicles poate fi o experienţă foarte distractivă pentru indivizii mai relaxaţi din fire. Din când în când, să omori zombie poate fi una dintre cele mai nobile şi mai relaxante ocupaţii. Când simţiţi că vă dor creierii de la prea mult învăţat (yeah, right!!!), Umbrella Chronicles pică la ţanc, mai ales că este unul dintre cele mai lungi jocuri de gen (în jur de 20 de ore) şi, jucat ocazional, pentru relaxare, o să vă ţină mult şi bine. Recunosc, nu l-am dus până la capăt, însă am jucat la el de vreo trei ori mai mult cât mi-a luat să termin Virtua Cop şi ticălosul nu dădea semne că s-ar apropia de final. Bun aşa.

Fanii seriei Resident Evil au şi alte motive să nu ignore jocul. În primul rând, are un Resident Evil în faţă. Mi-e greu să cred că un fan ar ignora aşa ceva. Pe urmă, Umbrella Chronicles este un monument ridicat în cinstea miliardelor de zombie care au căzut sub gloanţele nemiloase ale jucătorilor înrăiţi. Umbrella Chronicles ne propune să privim (a se citi „jucăm”, că există şi ceva interactivitate) din altă perspectivă (cea first person) o serie de episoade „culese” din aproape toate jocurile serioase (adică ălea cu număr în coadă) ale seriei. Înainte să deliraţi de fericire, vă anunţ că Resident Evil 2 şi Resident Evil 4 (după părerea mea cele mai bune jocuri din serie) au fost uitate. Booooo!!!!! Însă Resident Evil Zero (mmmm, Rebecca....), Resident Evil şi Resident Evil 3: Nemesis sunt pe metereze.

The Sound of (Deadly) Silence

L-am jucat singur şi mi-a fost bine. L-am cooptat pe Koniec (şi am fost înjurat de stăpânire, că nefericitul avea treabă) şi a fost foarte bine. „Ne-am râs”. L-am jucat din nou singur şi, după două crize de nervi, parcă n-a mai fost aşa de bine, dar iau magneziu şi mi-a trecut repede, mai ales că am găsit şi o flintă super potentă şi ceva muniţie în plus. Ceva mai târziu parcă m-a încercat un sentiment de plictiseală, dar mi-am amintit că nu trebuie să-l termin pe tot într-o zi. A doua zi am uitat că m-am plictisit şi din nou am avut parte de o experienţă plăcută. Umbrella Chronicles e un joc bun, cu singura condiţie să nu-l iei prea în serios şi, dacă te deranjează puţin grafica (mai ales exterioarele... câh!), să-ţi aminteşti că nici Capcom nu l-a luat prea în serios (au alte griji pe cap). Nu este un titlu AAA, deci trebuie privit ca atare. Dacă vă plac (şi ştiţi să apreciaţi) filmele de categorie B, Resident Evil Umbrella Chronicles va fi cu siguranţă pe placul vostru. Atât.

■ **cioLAN**

alternativa



METROID PRIME 3: CORRUPTION

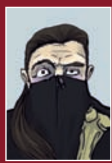
Umbrella Chronicles şi Metroid Prime 3 nu prea au multe în comun, însă nu m-a lăsat inima să vă recomand Resident Evil Dead Aim. Nu toată lumea are GunCon2 şi gamepad-ul e un adevărat blestem pentru un shooter care trebuie jucat cu un light-gun. Corruption, în schimb, este cel mai bun exemplu cum ar trebui să fie tratat un shooter de Wii. Dacă vreţi neapărat un shooter şi zombilicii nu sunt cerinţă obligatorie, nu vă uitaţi mai departe de Corruption. E cel mai bun.

**LEVEL APRILIE 2008*

BUNE:
- Zombie
- Mulţi zombie
- Mii de zombie!!!

RELE:
- Serenity now!!!!!
- oarecum repetitiv
- Resident Evil 4 şi Resident Evil 2 au fost uitate

CONCLUZIE: Umbrella Chronicles poate fi o experienţă foarte distractivă pentru fanii Resident Evil şi pentru indivizii mai calmi din fire. Din când în când, vânătoarea de zombie este una dintre cele mai nobile şi mai relaxante ocupaţii.



7,6

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Gen: Shooter **Producător:** Capcom **Distribuitor:** Capcom
Ofertant: TNT Games Tel. 021 330 17 19 **ON-LINE:** www.residentevil.com

Consolă NINTENDO oferită de TNT Games





GHOST SQUAD

Vremurile de demult se reîntorc

Cei născuți cu ceva vreme înainte de '90 mai țin minte jocurile arcade din holurile hotelurilor, unde rămâneai blocat o zi întreagă, băgând monede de trei lei cu nemiluita pentru a putea trage cu Uzi-ul după naziști și alți nenea răi. Mă pierdeam cu orele pe acolo și uitam de foame, soare, minge sau alte rahaturi cu care îmi umpleam timpul. Până nu rămâneam fără bani, nu plecam de acolo. Pe atunci, visul meu era să am o hardughie din aia acasă și să o pot șmecheri cumva să îmi cadă moneda înapoi după ce am băgat creditul. Mă și gândeam cu groază cum ar fi să am așa ceva în casă și să nu o pot folosi pentru că mi-a mâncat toți banii într-o zi. Vă dați seama ce probleme mari aveam. Noroc (sau mai degrabă ghinion) că nu am ajuns niciodată să posed o asemenea mașinărie. Că au venit după aia consolele și HC-urile, nu mai contează. Nu au fost acolo când le simțeam lipsa. Nici până în ziua de azi nu știu cum știa el unde îndrept eu pistolul spre ecran ca să îmi spună dacă am nimerit sau nu.

Acum ceva ani buni descoperisem niște jocuri de la Sega a căror descriere nu poate fi decât mindless shooter, care erau un simulacru a ceea ce trăisem când eram mic. Virtua Cop și House of the Dead se numeau ele și erau unele dintre cele mai distractive jocuri cu pac-pac ale vremii. Deși lipsite de povestea și de complexitatea jocurilor ce intrau cu adevărat în categoria FPS, cele două jocuri aveau un farmec deosebit și de multe ori au fost prima alegere în momentele în care simțeam nevoia să trag un glonț în capul cuiva. Folosind doar mouse-ul, mișcai o țintă pe ecran și trăgeai ca disperatul în tot ce mișca. Spun că erau un simulacru deoarece nu mai țineai pistolul în mână, lucru care îți permitea să te arunci după canapea sau să te rostogolești pe covor în fața monitorului pentru a evita gloanțele inamicilor.

Toate-s vechi și nouă-s toate

Ce le lipsea jocurilor astea noi de pe calculator era exact senzația de a îndrepta ceva spre ecran, fără a te plimba cu mouse-ul pe tăblia biroului. Nu știu de ce a îndrepta ceva aducător de moarte spre ceva sau cineva poate crea asemenea senzații ciudate. Un pistol cu apă sau o țeavă cu cornete, toate sunt simulacre ale aceluiași lucru: arma de foc. Da, în interior suntem tot aceiași ucigași care își luau gâtul pentru un pahar de bere sau o înjurătură scăpată la necaz, doar că acum ne mulțumim să ne aruncăm priviri încărcate de ură și eventual câte un pumn anemic.

Oricum, Wii-ul scoate acum la înaintare aceleași sentimente (îmi e și frică să spun plăcute) pe care le încercam eu acum câțiva ani buni și strămoșii noștri acum nu prea multă vreme. Pune mâna pe controller și trage în tot ce vezi pe ecran.

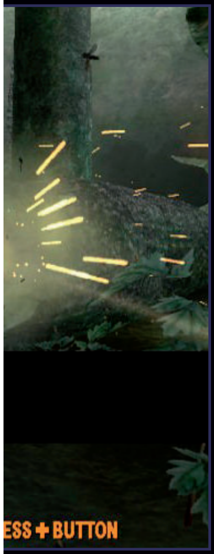
După mulți ani, Sega a scos pe piață un joc ce face parte din categoria lui Virtua Cop și a lui House of the Dead. Nu numai că se comportă la fel, dar și arată la fel. Deși sună mai mult decât ciudat ca un joc să arate la fel



Printre razele de soare



Bătaie cu petarde





Atacul bondarilor



ca predecesoarele sale de acum câțiva ani, iată că se poate. Ciudat este faptul că, deși arată ca naiba, acest lucru nu dăunează foarte mult jocului. Făcut special să arate ca pe vremuri, Ghost Squad pune pe ecranul televizorului personaje ale căror fețe sunt total imobile și colțuroase, medii înconjurătoare de pe vremea lui Commodore 64 și pixeli cât casa. Și, după cum am spus, această grafică antică nu dăunează prea mult jocului.

Lipsit de o intrigă propriu-zisă, Ghost Squad este povestea unei unități de elită ce se bate cu o organizație teroristă numită Indigo Wolves. Jocul te perindă prin trei locații nu prea mari, unde le vei pune bețe în roate teroriștilor ahtiați după putere. Prima misiune se desfășoară la un ranch unde se ține un summit internațional, unde, evident, se discută ceva ce nu este pe placul teroriștilor. Cea de-a doua te aruncă spre cer, unde Air Force One a fost deturnat, iar viața președintelui Americii se află în cătarea puștii tale. Cea de-a treia și ultimă misiune are loc într-o junglă unde se afla baza principală de operațiuni a celor din Indigo Wolves. De acolo vei încerca să îl salvezi pe doctorul McCoy cu care vei fugi apoi pe râu într-o cursă fabuloasă.

Jocul este extraordinar de scurt, cele trei misiuni nu sunt nici pe departe atât de lungi pe cât ne-am fi așteptat. Cu toate acestea, jocul oferă o rejucabilitate destul de mare, deoarece fiecare dintre misiuni are anumite puncte cheie în care poți alege un traseu sau altul. Așadar oricând te poți întoarce la aceleași misiuni pentru a încerca altceva, deși rezultatul final este același. Și asta nu este tot. În funcție de rezultatele obținute pe parcursul misiunilor, vei câștiga experiență, vei crește în nivel și vei căpăta noi costume sau arme. Costumele nu influențează deloc modul în care decurge jocul, armele în schimb vor avea un cuvânt greu de spus. Nu se termină aici. În funcție de rezultatele obținute, vei deschide două moduri noi de joc. Ninja mode îți va deschide aceleași misiuni, dar vei fi pus în pielea unui ninja cu o geantă plină de steluțe, ce se va bate cu alți ninja. Modul în care vei aborda problema se va pune altfel, deoarece oricât ai fi tu de ninja, tot nu poți arunca steluțele mai repede ca pe gloanțe, așa că trebuie să iei în calcul și mișcările adversarilor. Cel de-al doilea mod de joc este cel care face deliciul publicului masculin. Toți inamicii se transformă în niște fetițe foarte sumar îmbrăcate, mitralierele în niște imense pistoale cu apă, iar tot conflictul într-un gigantic concurs de tricouri ude. Eh, te face deja să salivezi, nu?

Lungește-i Doamne orele

Deși toate aceste lucruri aruncate în joc fără niciun fel de explicații sau de logică sunt haioase și te fac să zâmbești, totuși totul are o limită. Jocul este muuult prea scurt pentru a se bucura de o viață lungă, dar merită să îți pierzi o după amiază cu el. Mai ales dacă mai ai trei prieteni cu care ești gata să împarți gloria, medaliile și pistoalele cu apă.

■ **Koniec**



alternativa



RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES

Funcționând pe același principiu, cu o mică posibilitate de mișcare, Umbrella Chronicles poate fi jocul ce îți oferă alternativa potrivită în care vrei să joci ceva serios, la care s-a muncit. O compilație a celor mai importante scene ale serie Resident Evil, Umbrella Chronicles te poate sălta un pic din scaun la anumite scene. Nu îl jucați cu lumina stinsă, căci cioLAN s-a speriat de propria glugă. Glumesc, nu e chiar așa de sperios…

**LEVEL IULIE 2008*

BUNE:
- haios
- ușor de jucat
- idei cretine aruncate claie peste grămadă

RELE:
- idei cretine aruncate claie peste grămadă
- extraordinar de scurt
- grafică străveche

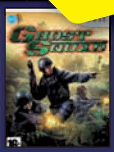
CONCLUZIE:



O mișcare interesantă, dar parcă totuși un pic cam trasă de păr. Deși distractiv și haios, jocul nu poate oferi mai mult de o zi de farmec oricărui jucător. Un pic cam multă muncă pentru un asemenea joc. Nu îl ocoliți, dar nici nu vă dați peste cap să îl faceți rost. Poate fi un mod de a porni o petrecere, deoarece la cât de scurt e, se termină exact când se încălzește lumea.

6,5

GRAFICĂ	05
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	04
IMPRESIE	08



Producător AM2 **Distribuitor** Sega **Ofertant** TNT Games Tel. 021 330 17 19
ON-LINE www2.sega.com/gamesite/ghostsquad

Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games

Cultul



Nu e nici măcar ora 9 şi deja transpir ca un câine. Imediat o să o văd pe bune. Mă foiesc prin hol, în faţa oglinzii, aranjându-mi gulerul, cu ochii mici şi afundaţi în craniu, cu părul încă ud. Venele de la tâmplă îmi pulsează aritmic şi, îţi zic sincer, nu ştiu cum o să rămân calm când o văd.

Are un stil, nu ştiu cum să-ţi zic... e spontană, da, ăsta ar fi cel mai bun cuvânt. Mi-a zis acum o oră jumate că ar vrea să ne vedem, deşi vorbim de mai bine de un an. Am tot vrut s-o invit în oraş, dar nu mi-am luat niciodată inima în dinţi. Acum mă ustură ochii.

Cum am cunoscut-o? Păi bine, mă joc jocu' ăsta pe net, Bible Online, de vreo doi ani de zile. Am văzut-o ţopăind pe o câmpie la un moment dat, fugeau vreo trei sodomiţi eliţi după ea şi na, am salvat-o de la moarte sigură. Ridicol, ştiu, dar de atunci am tot povestit vrute şi nevrute. Apoi, când a apărut expansion-ul, New Testament, am fost în aceeaşi ghildă. Am făcut raiduri împreună, noapte de noapte, până ne-am cunoscut reciproc toate fanteziile. Toate nevoile. Toate visele şi aspiraţiile. Toate secretele. E ciudat cum poţi să te apropii de cineva mai mult într-un joc decât în realitate. Cum ajungi să-i povesteşti toate frustrările din viaţă unei meşe texturate într-o Palestină antică ai cărei pixeli prind viaţă şi mor după ce dai un simplu clic.

O cheamă MaryMadeleine în joc. În realitate, nu ştiu. Încă. Sper că e frumoasă. Sper că sentimentul ăsta ciudat din gâtlej e dragoste. Sper că nu sunt un dereglat pentru că sper asta.

Se aude soneria. Ea trebuie să fie.

E al dracului de cald.

- Da, păi mă duc să mă văd cu el. Da, imediat ajung la el. Păi nu ştiu, o oră-două? Bine, bine, o să vin. Da, normal.

Închid telefonul. Trag un fum adânc, buzele încordându-se ca o menghină în jurul filtrului. Şi în timp ce arunc ţigara pe asfalt şi o zdrobesc cu tocul, îmi imaginez cum o să fie întâlnirea. Băiatul ăsta chiar are potenţial, sunt sigură că va merge. Intru în bloc ca să aud veşnicele fluierături dintr-o maşină în trecere.

Un curent răcoros îmi suflă în faţă când încep să urc pe scări. Am un sentiment plăcut, chiar îmi place de băiatul ăsta. Mi s-a părut un pic penibil la început, în BO, când l-am văzut făcând pe eroul cu sodomiţii ăia care fugeau după mine, de parcă n-aş fi scăpat aruncând sub ei o vrajă de imobilizare, dar bărbaţii asta vor să fie mereu – eroi, curajoşi, în centrul atenţiei, puternici, de neoprit. Cel puţin în jocuri.

Apartamentul 11. Capătul liniei. Stau un pic în faţa uşii să mă aranjez, în timp ce dinăuntru se aud foşnete. E nerăbdător. Mă trezesc cu un zâmbet în colţul gurii şi apăs pe sonerie scurt.

Deschid uşa încet, nu vreau să aibă impresia că sunt nerăbdător. Fiindcă sunt. Rânjesc larg şi tâmp, vai, îmi dau seama cât de penal sunt şi diminuez expresia într-un zâmbet timid. E mai frumoasă decât credeam. Are nişte ochi verzi, adânci, în care par să se înece o mie de secrete. Părul cârlionţat îi curge peste umeri ca o cascadă. În lipsa unor epitete elaborate, îţi zic doar atât: e cea mai bună fată pe care am văzut-o în realitate. Deodată, am impresia că nu ştiu absolut nimic despre ea. Să zic ceva? Sau o să rupă ea tăcerea?

E mult mai relaxată decât mine. Transpir şi mai tare, simt porii cum se deschid ca nişte boboci care înfloresc ca să facă loc sudorii.

- Bună Alex. Eu sunt Diana.

Nu pot decât să îngân. Mă ia de mână şi mă trage pe hol.

- Mai ai ceva de luat? Mergem la o cafea?

Îngân din nou. Ce idiot sunt, ce idiot suuuuuuunt. Mă trage pe scări şi începe să mă întrebe ce mai fac, la ce cafenea să mergem, dacă am planuri pentru mai încolo. Răspund monosilabic, în cel mai fericit caz. Cum poate să fie atât de sigură pe ea?

Şi pe stradă, e un coşmar. Din colţ în colţ de stradă o fluieră câte un taximetrist, câte o gaşcă de cocalari sau îi face cu ochiul vreun trecător. Şi da, fără absolut niciun motiv, mă simt gelos. Simt că i-aş lua la bătaie pe toţi, dacă aş fi în joc.

Transpiraţia nu se opreşte, ar putea la fel de bine să fie iarnă şi tot aş fi o pompă de apă cu săruri. Ea e rece, uscată, calculată. Nu-mi vine să cred că poate ignora atâta atenţie.

Ne aşezăm la o masă în colţ, el părând foarte panicat, iar eu, picior peste picior. N-o să aibă niciodată curaj să vorbească cu mine dacă nu rup tăcerea, aşa că îl întreb ceva mai familiar:

- Ce-ţi place cel mai mult la Bible Online?

Stă un pic pe gânduri, se uită la mine, se uită la chelneriţă, se uită la clienţi. Coboară privirea. Se uită iar la mine, de parcă şi-a luat inima în gât ca să-şi insufle o doză de curaj.

- Păi... ăăă... AI-ul. Adică inteligenţa artificială. Toţi monştrii şi inamicii sunt aproape umani, sunt aşa, se comportă foarte real şi fiecare bătaie e deosebit de grea. Aia mi se pare cel mai mişto. Parcă ar fi controlaţi individual de oameni, nu de nişte coduri abstracte.

Tresar. Nu cred că observă. Continuă, mai relaxat ca înainte:

- Ţie?

Răspund, încercând să diminuez clişeul:



- Păi, mie îmi place că te-am cunoscut pe tine.

N-a fost corect din partea mea. Se înroşeşte până în vârful urechilor, îşi plimbă ochii pe sus, surâde, devine serios din nou. E ca un caleidoscop. Îmi place de el. Povestim, vreo oră, mai mult despre joc decât despre altceva. Pare că e mai în mediul lui dacă vorbim de BO.

- Şi de expansion, de New Testament, ce părere ai, Alex?

- Păăăiii... toată lumea ştie că New Testament e doar fan-fiction. Treaba adevărată e Old Testament, acolo totul e mai brutal, mai sincer. Noul Testament parcă e un ghid de cultură civică pentru clasa a 5-a.

Izbucnesc în râs. După un sfert de oră e mai relaxat, mai sigur pe el, mai amuzant. Se plictiseşte de cafenea, vrea să mergem altundeva.

Zice că ar vrea să-mi arate o surpriză. Toată nesiguranţa mea, transpiratul, anxietatea, revin în forţă, după ce le-a tranchilizat obişnuinţa. Oraşul în sine însă e plictisitor. Sunt alegeri, postere cu meclele diverşilor iluştri necunoscuţi lipite de toate clădirile. Numele proştilor pe toate gardurile. Nu vreau să par mai ciudat decât par deja, aşa că plătesc şi o prind de mână.

Sunt sigur că se bucură că nu mai sunt îndărătnic. Se vede că-i străluceşte ceva în ochi, o licărire aproape insesizabilă. După un an întreg de aşteptat, mi se pare că am pri-

mit cel mai bun tort din cofetărie. E ca sentimentul ăla, după ce se descarcă un patch mare, de bucurie sinceră, adâncă, de-ți vine s-o iei la sănătoasa pe străzi chiuind, ca să știe toți fraierii care fluieră după gagici, toți tâmpiții care-și pierd nopțile prin cluburi, toți boracii de bani gata care-și plimbă prietenele de plastic în mașini plătite de părinți, că da, eu, care mă joc cu zilele pe calculator și văd lumina zilei mai mult sub formă de dynamic lighting decât fotoni, am găsit o fericire mai mare decât or să aibă ei vreodată.

Cine-ar crede că-ți poți găsi dragostea într-un joc pe calculator? Toți anii ăia de liceu, în care fiecare fată pe care am întrebat-o, nesigur, dacă ar vrea să iasă la un film, mi-a dat jet cât se poate de crud, n-au făcut decât să pregătească momentul ăsta. De fiecare dată când mi s-a zis „ratat", „ciudat", „penal" , de fiecare dată când mi-a zis unu sau altul să-mi „iau o viață", n-au făcut decât să împingă timpul către punctul ăsta.

Zâmbește de parcă n-ar fi reală. Și când își aprinde țigara asta pe care și-o aprinde acum, tot am impresia că timpul stă în loc, că e o reclamă de câteva milioane bune de dolari, cu filtre, lumină manipulată și o frumusețe a anilor 50 rară ca o floare pe un stadion de fotbal, unică, scutită cumva de perversitatea realității gri.

Nu are ochi decât pentru mine. Îmi place asta, îmi place părul lui dezordonat și tendința de a interpreta totul

he New Testament

ca și când ar fi un voal artificial tras peste lume. Îmi place că are curajul să mă prindă de mână, că are ceva ascuns în spatele zidului de timiditate.

De vreo 5 minute, în timp ce alunecăm pe străzile gălăgioase, e o liniște tipică de „primă întâlnire" între noi. Parcă gândește și el aceeași chestie și mă întreabă:

- Auzi, Diana?

- Hmm?

- Inițial am vrut să mă apuc de Scientology Online, dar acum că te-am cunoscut pe tine mă bucur că am ales BO.

- Oricum, știi și tu că mulți abonați ai SO au fost trași în piept. Dar da, și eu mă bucur că te joci BO. Comunitatea e oricum mai mare.

Ajungem la surpriză. Coborâm pe sub o arcadă și pe fața lui se formează încet-încet un rânjet copilăresc când se prinde. Pe bloc scrie: „Theology Interactive". Producătorii Bible Online. Face ochii mari și mă întreabă:

- Tu... îi... ăă... îi știi pe ăștia?

- Eu lucrez aici, răspund pe un ton mândru.

Intrăm în clădire, mână în mână. Urcăm scările în spirală, în timp ce se aude o orgă și un cor care cântă tema centrală a jocului. Un portar în sutană îmi cere să mă identific, după care zâmbește și ne întinde fiecăruia un manual al jocului, organizat pe versete. Trecem de Pronaos, Naos și ajungem la departamentul de testare.

Îi arăt biroul meu, iar Alex nu-și mai încape în piele de bucurie. Mă întreabă tâmp aceeași întrebare încontinuu: „Cum ai ajuns să fii Lead Tester la jocul ăsta?"

Se uită pe conținutul exclusiv, vorbește cu Sfinția Sa, Art Director-ul, și se joacă puțin cu personajele de nivel maxim de prin departament. Se uită peste mozaicurile de la concept art și încearcă să se fofileze în biroul lui GM_Gawd, mai mare peste administratorii serverelor.

După ce mai explorează, ca un copil neastâmpărat, diversele sectoare, mă întreabă, încercând să fie cât mai serios și să-și ascundă entuziasmul:

- Cum pot să mă angajez și eu aici?

- Păi asta e surpriza. Hai să-ți arăt!

Coborâm cu liftul în catacombe, unde, din pricina defecțiunii aerului condiționat e o căldură infernală. Capsulele de realitate virtuală sunt întinse precum niște ceaune, cu LED-urile roșii mereu aprinse, dând o tentă ușor ocultă întregului subsol. Directorul tehnic, Lou Cyphre, recrutat direct din New Orleans pentru acest joc, îi explică lui Alex cum funcționează departamentul de testare. Oamenii nu lucrează la calculator, ci este simulată întreaga experiență în interiorul capsulelor.

Înainte să se îmbrace în costumul cu ventuze și să intre în joc pentru a experimenta direct viitoarea lui slujbă, Alex mă întreabă dacă m-ar deranja să mă sărute. Îi zâmbesc și îi zic că nu, fapt pe care îl regret 10 secunde mai târziu.

E cel mai stângaci, umed și mecanic sărut pe care l-am primit în viața mea.

Nu se poate! E incredibil ce se întâmplă, nu-mi vine să cred! Dacă mi-ai fi zis că ajung în punctul ăsta azi-dimineață, ți-aș fi răspuns că ți-ai pierdut mințile.

O întreb dacă ar deranja-o să o sărut și Diana zice că nu. O prind de talie și îi despart buzele trandafirii cu ale mele. Sper să i se pară că sărut bine, deși au trecut mai bine de 3 ani de când am sărutat ultima fată.

Lou, un tip deșirat și mustăcios, îmi explică sâsâit, în engleză, cum funcționează capsulele virtuale. Nu am idee exact de ce, dar în ciuda valurilor de bucurie, mă încearcă un sentiment ciudat în stomac. Îmi explică o grămadă de detalii tehnice, nu înțeleg nici jumătate din ele.

În timp ce mă urc în capsulă, am impresia că văd o lacrimă pe obrazul Dianei. Îmi zice un „La revedere" înecat, de parcă ar fi ultimul.

În spatele ochilor, undeva, ștampilat pe creier, mi se târăște un vierme hidos. Un vierme numit Panică. Dar trebuie să stau liniștit, nu pot să mă sperii ca ultima găină doar din cauza unui sentiment abstract.

În fața ochilor, îmi apare un ecran de încărcare. Îmi încordez pumnii, dar deja nu îi mai pot controla. Mi se pare că fiecare mișcare controlează altceva decât nervii mei, mi se pare că eu de fapt mă mișc undeva, îndepărtat.

Ah, am uitat! Chiar înainte să se închidă de tot capsula, îl întreb pe Lou:

„Da' chiar, eu ce clasă de erou o să testez acum? Am nivel maxim și cel mai bun echipament?"

Lou nu răspunde, nu cred că m-a auzit.

Jocul se încarcă și parcă mă prinde o mână de gheață de gât. Mi-e frică, nu știu de ce exact, dar mi-e frică, a dracului.

Mă materializez în mijlocul unei oaze familiare, sub un soare chinuitor. „Solomon's Oasis", scrie în centrul ecranului. Lângă mine, un petic de verdeață și un palmier lângă o baltă, iar în jur, cât văd cu ochii, deșert, dune călărind alte dune, leșinate sub căldură.

Aerul e uscat, veninos. Mi se face sete aproape instantaneu. Mă uit la mine, arăt exact ca un bandit din deșerturile jocului. La brâu, am un pumnal curbat. Mă joc puțin cu el și îl scap.

Au! Întorc palma și văd o crestătură lată pe dosul ei. Cuțitul ăsta chiar taie, ce naiba. Mă aplec să-l iau din nisip și când ridic privirea, văd un luptător îmbrăcat în piei care pâlpâie mov alergând înspre mine. Fac ochii mari și o iau la fugă.

Nisipul îmi arde tălpile, adierea ușoară îmi usucă ochii, gura, îmi strecoară nisip în nări, mă trage în spate. Mă uit în spate, luptătorul mă urmărește în continuare.

Alerg, mă împiedic, înghit nisip sărat, mă ridic la loc și fug cât mă duc picioarele. Încep să-mi tremure genunchii, eu n-am fost făcut pentru asta.

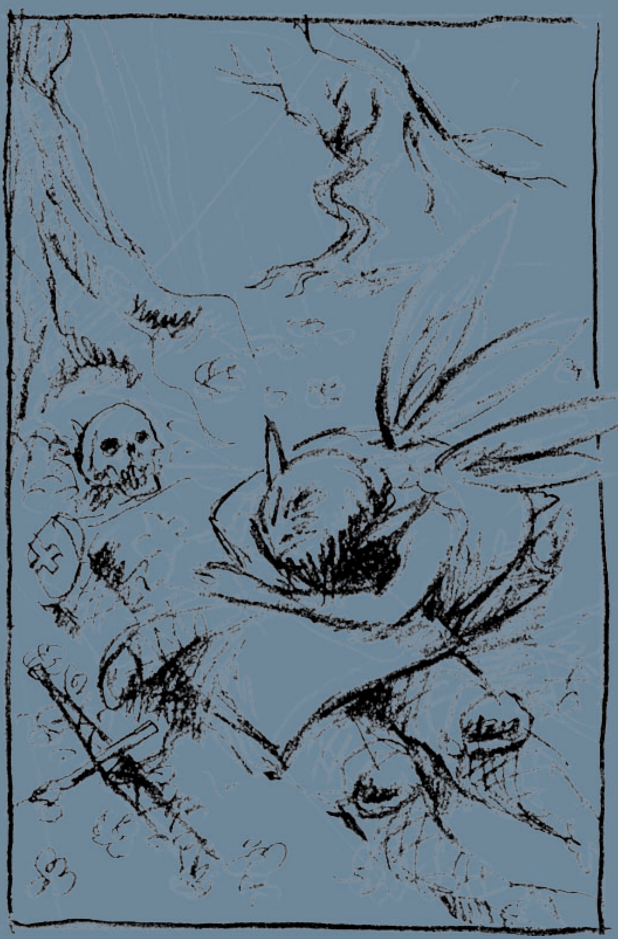
Într-un final, mă ajunge din urmă. Cad în genunchi.

Ridică sabia deasupra mea, pregătindu-se să dea În Numele Tatălui.

„- Ce-ți place cel mai mult la Bible Online?

- Păi... ăăă... AI-ul. Adică inteligența artificială. Toți monștrii și inamicii sunt aproape umani, sunt așa, se comportă foarte real și fiecare bătaie e deosebit de grea. Aia mi se pare cel mai mișto. Parcă ar fi controlați individual de oameni, nu de niște coduri abstracte."

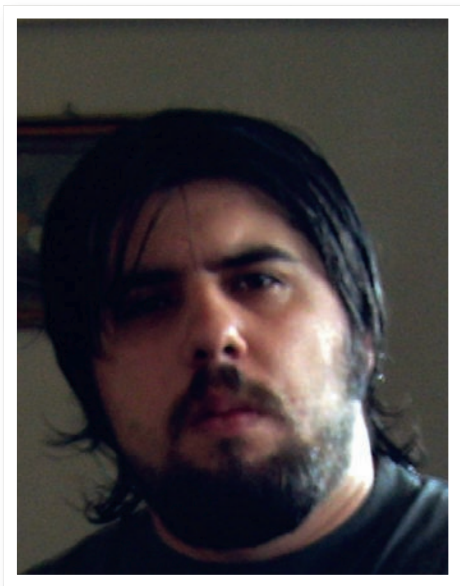
■ **Zuluf**



Midian

Part 2

Ghidul Midianului



Midianul este cea mai mică regiune, ca întindere, din Atlan, continentul cel mai nordic al Geei. Climatul este temperat în proporţie de 75%, iar regiunea îngheţată, nordică, ocupă 25%. Relieful cuprinde o zonă vastă de câmpie, în mare parte propice dezvoltării agriculturii, tundră dominată de permafrost şi lanţul muntos Atlano-Carpic, cu înălţimi de peste 6000 m, străjuit de o parte şi de alta de podişuri înalte.

Graniţele Midianului sunt cu Psaria în vest şi sud, Argos în est şi nord şi Oceanul Îngheţat în nord-vest.

Istoria Midianului este împânzită cu războaie împotriva Psariei şi Argosului, fiind de fiecare dată aliată cu una dintre ele. Se poate spune că intervenţia armată a Midianului a înclinat de cele mai multe ori balanţa în favoarea uneia dintre cele două super-puteri aflate veşnic în conflict.

Societatea Midianului nu este cu mult diferită de celelalte de pe cuprinsul Geei, doar aspectul economic fiind mai pronunţat datorită suprafeţei reduse şi lipsei resurselor. Delimitarea socială şi a drepturilor se face pe baza castelor:

- Corporatocraţia sau Conducerea, condusă de un Industriaş-Zeu, ales pe viaţă, ce are prerogative de Ministru al Relaţiilor Externe, lider religios şi Şef al Serviciilor Interne.

- Casta Militară, principalul furnizor de protecţie internă sau forţe armate necesare expansiunii teritoriale şi întâmpinării situaţiilor de conflict.

- Cetăţenii de Rang I, II şi III, ce ocupă funcţii în sectoarele de producţie şi servicii în funcţie de rang.

- Non-Cetăţenii, persoane ce prezintă handicapuri, idei ce contravin principiilor economice sau ce manifestă comportament anti-economic. Reabilitarea lor se încearcă în colonia Alpha, aflată la marginea sudică a Tundrei Midiene. Non-cetăţenii nu se bucură de niciun drept, părăsirea coloniei atrăgând pedeapsa capitală.

De remarcat că membrii cu un coeficient de agresivitate sporit sunt recrutaţi printr-un program special în Casta Militară. Obiceiul este datorat în primul rând populaţiei reduse din regiune.

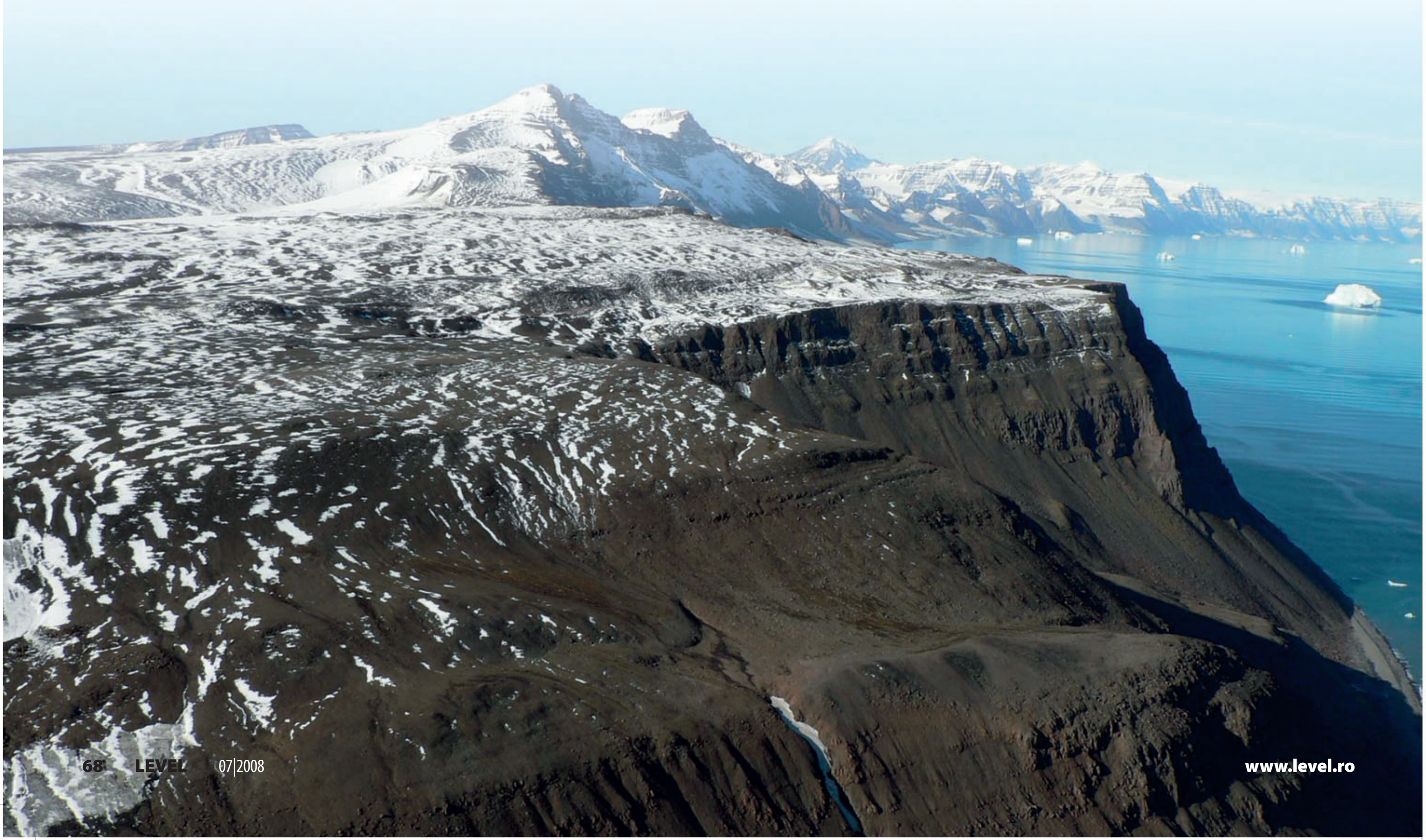
Economia Midianului, deşi slabă pe plan intern din cauza populaţiei reduse ca număr, este înfloritoare datorită vecinătăţii cu cele două naţiuni aflate mereu în conflict. Economia are caracter monopolist-totalitar, Corporaţia Midian deţinând controlul asupra economiei în proporţie de 100%. Midianul nu deţine colonii extra-solare însă surplusul de materiale este trimis către acestea prin intermediul Agenţiei Globale de Transport Spaţial.

Producţia anuală a Midianului este de : 84 mld tone resurse primare, 45 mld tone produse finite şi semi-finite şi 200.000 mld credite valorice cu acoperire în metale şi pietre preţioase provenite din tranzacţii bancare şi intermedieri de vânzări. Ramurile industriale sunt: Industria Extractivă şi de Valorificare a Resurselor, Industria Alimentară, Industria Energetică, Industria Armamentului, iar în ultima vreme un Program Genetic cu succese aplaudate la scară globală.

Nici Midianul nu se bucură de un consens al membrilor societăţii în ceea ce priveşte organizarea acesteia. Mişcările de rezistenţă, cu membri proveniţi în mare parte dintre Cetăţenii de Rang I şi II şi lideri proveniţi chiar dintre cei de Rang III, provoacă disensiuni şi pagube sporadic, deşi numărul lor este controlat strict de Legislaţia Conducerii ce prevede pedepse dure. Un alt factor disturbator al vieţii economice, civilizate, sunt contrabandiştii şi piraţii ce jefuiesc convoaie sau fură bunuri din avutul Companiei spre a le vinde pentru profit altor regiuni. Pedeapsa pentru astfel de acţiuni este fără excepţie moartea.

Atenţie: datele din acest ghid sunt incomplete, însă formează o imagine destul de exactă asupra regiunii Midian. Serviciul pentru Informare Comercială şi Turistică (SICT) va publica în curând, contra cost, informaţii mai detaliate despre această regiune.

[Autor: Eeron Thali]





Midian
Part 3

De sub lama Elanei sângele ţâşni şi împroşcă iarba din jur. Reuşise să îl surprindă pe amărâtul care stătea de pază în faţa complexului, întors cu spatele, şi profită de ocazia de a-şi uşura evadarea în cazul în care ar fi fost descoperită. Nu îi plăcea să facă asta, însă un copil al coloniilor ar fi făcut orice pentru biletul de ieşire din Infern. Ştia că moral, măcar, nimeni nu ar fi condamnat-o.

Se nimerise ca ea să fie cea care trăsese biletul norocos la tombola destinului. O luaseră cu forţa de pe stradă şi o aruncaseră în spatele unui camion plin de soldaţi. Din primul minut îşi dădu seama că ceva nu e în ordine. Niciun soldat nu o lovise. În plus, dacă făcuse ceva, puteau să o împuşte în mijlocul străzii. Privi pe furiş la chipurile brutelor tăcute ce o săltaseră şi realiză că erau perfect capabili de aşa ceva. Atunci, de ce?

Când camionul opri, o coborâră cu câteva ghionturi scurte în coaste, din semi-obscuritatea din spate în lumina zilei. Genunchii i se înmuiară când văzu că se afla în faţa Centrului de Informaţii din colonie. Puţini erau cei care intraseră acolo şi ieşiseră în viaţă şi cu atât mai puţini cei care ieşiseră pe propriile picioare.

Soldaţii o conduseră într-o încăpere fără ferestre, mobilată numai cu două scaune şi o masă. O îmbrânciră înăuntru, iar în urma ei mecanismul de închidere păcăni de două ori. O lăsară să aştepte un timp ce i se păruse cât o eternitate, singură, cu gândul la ce va urma. Auzise şi ea de metodele de tortură ale ofiţerilor de informaţii, pe cât de rafinate, pe atât de dureroase. Variau de la introducerea aşchiilor de lemn sub unghii până la găurirea unui dinte sănătos şi stimularea nervului cu un ac metalic.

Când în sfârşit se auzi declicul mecanismului de închidere a uşii, leşină. O treziră un pahar de apă aruncat pe faţă şi două palme peste faţă, destul de ferme. Ofiţerul o ajută să se ridice apoi îi indică scaunul pe care trebuia să se aşeze. Se aşeză şi el de partea opusă a mesei şi începu să o privească, cu ochi reci şi o mutră de criminal lipsit de sentimente. Elana nu îndrăzni să spună nimic, iar ochii îi erau mereu îndreptaţi spre propriile mâini aşezate în poală.

Ofiţerul începu să vorbească. Îi dădu vestea că fusese selectată să părăsească colonia, i se acorda gradul de cetăţenie I şi 200.000 de Credite cu care să înceapă o nouă viaţă în afara coloniei. Bineînţeles că pentru asta trebuia să mai îndeplinească o ultimă sarcină pentru Companie. I se arătă fotografia unui copil, iar ofiţerul îi explică pe îndelete că ea trebuie să îl găsească şi să îi curme viaţa. Ea se mulţumise să răspundă monosilabic şi afirmativ la tot ce era întrebată, mintea-i analizând miile de posibile implicaţii ale deciziei pe care urma să o ia. Ofiţerul nici măcar nu se obosi să o întrebe dacă acceptă sau nu, ştia deja că acceptase.

După ce termină de vorbit, chemă doi soldaţi care o bătură crunt apoi îi tăiară degetul mic de la mâna stângă. Trebuia ca Centrul de Informaţii să îşi păstreze reputaţia. În plus, trebuia să nu dea de bănuit când ieşea de acolo. Faptul că încă mai era în viaţă putea fi „explicat" doar printr-o confundare a identităţii pe care agenţii o făcuseră.

Aşa ajunse Elana în complexul industrial ce adăpostea laboratorul de genetică al Rezistenţei la mai bine de un an de la întâlnirea din Centrul de Informaţii. Se mişca tăcut pe coridoare. Evită paznicii ce patrulau prin clădire şi ajunse în faţa uşii în spatele căreia se afla copilul de patru ani.

Aflase de existenţa lui, întâmplător, în urmă cu câteva zile de la un membru al Rezistenţei beat cui care se întâmpla să o mai şi placă. Ajunsese un membru important al Rezistenţei, asta după ce se alăturase cauzei şi toate misiunile la care participase se încheiaseră cu un succes. O poreclisеră Elana „Norocoasa". Numai ea se îndoia de propriul noroc, căci ce motiv putea exista pentru faptul că avuse ocazia să le taie, într-o misiune, gâturile animalelor ce o bătuseră la Centru, altul decât faptul că era urmărită constant?

Intră încet în cameră. Răsuflă scurt pentru a se calma şi încercă în întuneric să găsească patul în care dormea copilul. Îl găsi şi pipăind pe întuneric după copil îi atinse acestuia creştetul. Ochii i se umeziră de lacrimi la amintirea fratelui pe care îl găsise mort în pătuţ în urma unei revolte din cartierul coloniei în care locuia de când se ştia. O bucată din tavan se desprinse probabil în urma unei explozii şi căzuse pe el.

Stătea singură în întuneric şi plângea încet. Realiză că preţul pentru viaţa de cetăţean „second-hand", pe care urma să o trăiască în afara coloniei, era prea mare. Nu putea să omoare un copil. Ştia că nu mai există cale de întoarcere. Ar fi trebuit să îi provoace să o omoare ei în Centru. Ar fi fost mai simplu. Apucă strâns mânerul cuţitului şi îl izbi cu vârful de propriul piept. Căzu instantaneu şi muri.

În pătuţul lui copilul zâmbea în somn. Nici măcar strigătele de alarmă ale paznicilor ce descoperiseră cadavrul ascuns neglijent din faţa complexului nu îi tulburară visele. Oh, şi cât de frumos ardeau oraşele în visele sale.

■ **Tucan Teodor Stefan**

„Bistro dell' arte" este o rubrică de literatură şi artă grafică digitală inspirată din jocuri. Asta înseamnă că vom publica textele voastre literare şi desenele inspirate din jocuri.

Situaţiile cele mai fericite vor fi atunci când vom avea o povestire inspirată dintr-un joc pe care l-aţi jucat, care va fi dublată de ilustraţii grafice pe acelaşi subiect. Însă, normal, nu e obligatoriu.

Aşteptăm să ne trimiteţi cât mai multe texte şi desene. E un mod prin care încercăm să vă promovăm talentul, să-l aducem în atenţia celor interesaţi.

Sunt acceptate şi scenarii pentru un eventual joc, preferabil, dar nu obligatoriu din cadrul unui univers deja existent (vezi D&D, The Elders Scrolls, Eve Online, Warcraft, Warhammer etc.).

Acestea fiind spuse, vă aşteptăm capodoperele.

Spor la treburi!

Observaţii:

1. Textele trebuie să fie scrise în limba română, cu diacritice (obligatoriu).
2. Le trimiteţi la adresa de e-mail: kimo@level.ro sau mircea_dumitriu@level.ro.
3. Desenele pot fi realizate şi în creion, scanate, iar apoi şi trimise tot pe e-mail, normal...
4. O pagină înseamnă 4.500 de caractere cu spaţii, două pagini 9-10.000, însă se pot publica mai multe povestiri scurte în acelaşi număr. Nu e obligatoriu să vă încadraţi într-un număr fix de caractere. Se pot publica povestiri mai lungi în mai multe numere. Calitatea e cea care contează.
5. Cât despre imagini, este preferabil să trimiteţi cel puţin două. Se poate şi una atâta timp cât este genială.



Bomberman World Online

„Bomb'em All!"

Am socotit să deschid articolul de față cu niște of-uri din ciclul „supărări cotidiene" sau mai bine zis „Sad but True", pentru a vă arăta la ce mai este bună o reeditare indie a unui concept de succes. Se făcea că, la început de an, toate website-urile locale cu și pentru headbangers anunțau cu bucurie că Metallica urma să revină la noi, într-un concert de zile mari (și cu totul neașteptat). Știind că aveau concert întâi prin Bulgaria și apoi taman în Moscova, prima idee care mi-a trosnit sinapsele a fost că n-ar vrea să rateze ocazia de a face un ban în plus, că tot e Bucureștiul în drum. Sunt oarecum îndreptățit să cred chestia asta, în special după celebrul scandal Napster, când alcoolicii noștri dragi, putrezi de bogați, au considerat o crimă faptul că lumea descărca muzica lor fără să plătească. Lăsând la o parte componenta de avarism, mă întreb cum își imaginează că au ajuns atât de populari în zone mai sărăcite ale globului și cum au reușit pălmașii autohtoni să le audă muzica, dacă nu prin și de pe CD-urile și casetele pirat, copiate la a zecea mână. Consecința firească: cei cărora le-a plăcut au dat și agoniseala pe două luni pentru a vedea pe viu un concert Metallica. Cam de-atunci nu mi-au mai plăcut mie mutrele dânșilor. Adică, după ce, cu puțin efort și punând mână de la mână, au bani să cumpere o țară mai mică din lumea a treia, tot fac scandal că nu le plătește lumea „per empetrei". Yuck! Dincolo de orientarea lor muzicală, după mine prin plop de prin '91 față de ce făceau înainte și dezastru începând cu 2000, fazele astea m-au făcut să fiu mult mai entuziasmat de venirea Maiden și să fiu destul de neglijent încât să nu prind bilete la Metallica.

Stați mă, că zic și de joc imediat!

Puțină răbdare: în continuare, după ce concertul a fost „Sold-Out" în mod oficial, lumea a-nceput să vândă bilete la preț triplu și cred că s-au găsit destui doritori. Organizatorii și echipa de mineri specializați în scos banii pentru Metallica, indignați de ceea ce se întâmpla, au hotărât să mărească numărul de locuri, mutând scena ceva mai în spate și au pus din nou în vânzare bilete pe gazon (atât mai scumpe, în zona A, cât și mai ieftine, pe gazonul B). Între noi fie vorba, nu știu cât la sută a fost mila pentru bieții omușori nevoiți să-și vândă și sufletul pentru un bilet la suprapreț cât mai degrabă constatarea că pot stoarce mai mulți bani din eveniment. Zis și făcut! În ziua cu pricina, la ora 00:15, biletele suplimentare puse la vânzare pe internet se vânduseră, așa că m-am prezentat la 10 dimineața în magazinul știți-voi-cărei rețele de distribuție, când dădeau drumul biletelor alocate pentru vânzare directă. Mă duc hotărât către muncitaurul de gardă: „trei bilete pe gazonul B, te rog". Tipul se învârte, se consultă puțin cu un coleg, care vine după vreo două minute și anunță zâmbind: „nu avem decât bilete pe gazon A, cine dorește?". În același moment, mi-a fost clar că toată agitația a fost aproape degeaba, fiindcă micii mafioți au avut grijă să cumpere și de această dată aproape toate biletele mai ieftine, care nu mă îndoiesc că se vor vinde la un preț de cinci ori mai mare în ajunul concertului.

De ce v-am povestit chestia asta? Umm, păi concluzia ar fi că pentru a-ți vedea trupa de suflet din copilărie (cazul multora), trebuie să înghiți mult bullshit, în special dacă nu ești prevăzător din fire și în cazuri extreme trebuie să plătești de nu-știu câte ori mai mult pe un amărât de bilet, știind pe de altă parte că te vei înghesui ca o vită să muști o bucățică din produsul comercial Metallica. Știu, știu, vă veți întreba de ce mă mai duc. Păi... prietena ☺. Altfel, sunt mult mai fericit când bag în casetofonul Very LoFi o casetă obosită pe care e tras Kill'em All după o copie a copiei a unei copii, mă pun pe jos lângă el, sprijinindu-mă de pat, apăs „Play", închid ochii și trag cu poftă din țigară, bucurându-mă de fiecare distorsiune și păcăneală de pe înregistrare. Cam asta ar fi și diferența între un joc comercial de talie mare și un indie modest, dar care îți aduce toate ingredientele de care ai cu adevărat nevoie ca să te bucuri și să-ți amintești de ce te joci pe calculator. Dai bani dacă vrei, no bullshit, solid action și feeling de underground. Ce să vrei mai mult?

Na că scriu și despre joc, doar v-am promis...

Starea descrisă mai sus e cât se poate de valabilă și pentru jocuri: cumperi un Collector's Edition de Age of Conan și plătești un abonament lunar exorbitant pentru a fi în pas cu moda și a-ți muta obsesia WoW pe un joc mai... altfel, fie mai bun, fie mai prost. Nu ar fi chestia că nu-mi plac MMORPG-urile, însă nici măcar unul nu a reușit să-mi dea bucuria de a mă juca pe calculator pe care o aveam la început de drum, când Spectrum-ul mi-era cel mai bun prieten

electronic. Chestia asta au izbutit-o însă cu brio o mulțime de titluri indie, fie că reeditau un joculeț mai vechi (a se vedea Scorched3D), fie că porneau de la zero în construirea unei experiențe aparte (Darwinia, Mount&Blade). Și uite-așa cum zăceam eu mâhnit pe internet și mă gândeam la părțile proaste care tronează peste niște lucruri care ar trebui să fie bune, am pus frână pe website-ul Bmoworld. Ia uite, dom'le, remake online după Bomberman! Aaa, stai că mi-a dat Ciolan kit-ul acu nu-știu cât timp. Să vedem ce-i poate shell-ul! Cre'că singurul Bomberman pe care l-am încercat vreodată, acum muuulți ani de zile, a fost Atomic Bomberman, pe care am stricat ceva tastaturi cu prietenii și cred că-l mai am și acum pe undeva. Mă îndoiesc că nu știți despre ce este vorba, dar zic oricum: ești un maimuțoi-roboțel care se plimbă de zor și pune bombe cu explozie bidimensională și în maxim patru direcții, încercând să-i căsăpească pe ceilalți robozauri. Așadar instalez, îmi fac cont (vedeți că pe website, secțiunea Register face cont de joc, diferit de contul de forum – vă prindeți voi), pornesc jocul și... stupoare. N-am priceput nimic din ce se petrecea (you're gettin' old, buddy), mi-am luat-o urât de tot de vreo 20 de ori și am dat Quit, simțindu-mă ca o virgină violată în repetate rânduri de o duzină de pușcăriași fioroși. „Hai, mă, chiar așa, să nu mai fii în stare să joci un Bomberman pricăjit? Joacă încet și elegant și dă-le bomba Osama-StyleTM!".

Thou shalt be bombed!

Mi-a luat cam jumătate de oră să-mi dau seama cât de cât ce se petrece, cum dau șuturi bombelor peste gard și cum activez power-up-urile, care-s tacticile mai bune (fiindcă-s mai multe moduri de joc) și-alte cele. Deocamdată, BMO World permite conectarea a maximum șase jucători la o partidă, fiecare încercând să-i arunce în aer pe inamici, pentru a fi Baciul Suprem al Bombelor și Munițiilor. Sunt mai multe moduri de joc, dintre care cel „clasic" este Survival, adică Deathmatch. Poți și de capul tău, poți și în echipă, este foarte simplu: „Dă-le bomba!". La un moment dat, dacă ești ucis și setările gazdei permit asta, te trezești într-un vehicul care se plimbă pe marginea terenului, din care poți arunca bombe pentru a-i încurca pe dușmani sau în avantajul echipei. Dacă faci treabă bună, BomberGod îți mai dă o șansă și te trezești din nou alergând printre bombe.

Ar mai fi Panel Paint Mode, un soi de luptă teritorială cu marcaje, în care podeaua capătă culoarea ta atunci când detonezi o bombă pe dânsa, iar scopul ar fi să pictezi toată podeaua sau cât mai mult din ea în avantajul tău. Dacă mori, ești reînviat, însă ți se confiscă toată zugrăveala făcută și trebuie s-o iei de la capăt.

Un mod deosebit de fain este Hyperbomb, în care trebuie să pui gheara pe trei din cele cinci obiecte speciale și să le duci în centrul nivelului, uneori alegerile fiind destul de grele (fie mori, fie pierzi obiectele adunate).

Nu sunt prea multe de spus despre un joc de cult precum Bomberman, ci mult mai multe de jucat! Serverele sunt destul de populate și nu cred că veți avea probleme în a găsi o horă în care să intrați, iar pe măsură ce adunați victorii, câștigați puncte și bani, din care vă puteți personaliza omulețul, dându-i costume, fețe și freze mai de Doamne-Ajută!

Închei cu un mic interviu luat de la geam unei bombe aruncate în preajma redacției, care n-a avut prea multe de declarat din lipsă de timp, fiindcă avea fitilul aprins:

-Bună, cine ești, cu ce te ocupi și ce vânt te-a adus aici?

-Salut! Io mi-s Bomba din Neamul Bombelor. Totul e-n regulă cu monitoarele voastre. Noi controlăm orizontala, noi controlăm și verticala. Am venit să... BOOOOOOOM!!!

Și uite-așa ne-am trezit cu o nouă intersecție în oraș!

■ **Caleb**

Jocul poate fi descărcat de aici: www.bmoworld.com



Clasic, simplu, elegant, un nivel pe gustul meu!



Să vedeți cum e Survival pe harta asta :D



Că tot e agitație mare cu fotbalul zilele astea...

SHŌGUN TOTAL WAR

Când strategia striga Banzai!

Konichi-wa cititor-san! Azi vom face o călătorie mai lungă, undeva la capătul lumii, unde oameni mult mai curaţi şi mai civilizaţi decât europenii anului 1530 îşi petreceau vremea în mod paşnic, bând ceai şi jucând go. Asta, evident, când nu erau ocupaţi să-şi taie capetele unii altora pentru postul suprem în statul lor feudal: Seii Taishōgun.

Pe scurt, Shogun

Nu cred că aţi auzit de Centurion (Defender of Rome). De fapt, cred că mulţi dintre voi nici nu eraţi născuţi când era lansat. Mic, rebegit, încăpând (nearhivat) pe o singură dischetă, joculeţul ăsta era prima producţie care lua bătăliile din vechime şi le punea pe ecran aşa cum erau ele: fără bază, fără turnuri de apărare, fără nimic. Asta-i trupa, cu ea defilezi spre victorie. După victorie, stai cu ochii pe hartă şi-ţi faci planuri: pe cine loveşti în continuare?

Conceptul era foarte mişto. Din păcate, sărmanul Centurion era doar plin de intenţii bune, pentru că la capitolul ofertă era anemic. OK, aveam legionari, aveam cavalerie, dar voiam mai mult decât perspectiva izometrică şi controlul cu iz de turn base. Şi-am primit. Zece ani mai târziu, dar asta contează mult mai puţin.

Shogun Total War şi-a început parada războinică în vara lui 2000 şi venea cu uniforma croită exact pe dorinţele ascunse în rândurile de mai sus: harta strategică şi lupta realistă. Dar să le luăm pe rând:

7th Son of the 7th Clan

Ştii de la bun început: Japonia e împărţită ca o plăcintă între şapte clanuri, fiecare cu avantajele, dezavantajele şi setea aferentă de putere. Priveşte bine harta şi nu alege la întâmplare: dacă eşti începător, ia conducerea unui clan din capetele Japoniei, unde vecinii pot ataca dintr-o singură parte. Aceeaşi parte în care vei ataca tu, deci nu e o problemă.

Până la atac însă, pune mâna şi ocupă-te de trebi administrative: dezvoltă agricultura, fă-ţi porturi, construieşte barăci pentru fiecare tip de trupete oferit de joc şi recrutează-ţi oameni. la emisarii de urechi şi încheie alianţe cu alţi seniori, află ultimele noutăţi de la spioni şi omoară câţiva lideri rebeli sau emisari adverşi cu ajutorul unui ninja priceput. Ai destule pe cap, aşa că vei binecuvânta producătorii că n-au lăsat timpul să curgă decât la comanda ta. Nu te speria dacă banii uită să vină în turele următoare. Anul unui Shogun e împărţit în cele patru anotimpuri şi cred că mai ţii minte când se culege recolta. Până atunci, răbdare, că tutunul încă n-a ajuns în Japonia.



Kubilai are o politică de pace. De odihnă în pace

Spre deosebire de mai recentele Rome şi Medieval II Total War, sistemul turn-based de pe harta strategică nu te lasă să te plimbi pe tarlaua de orez a vecinului ca la tine acasă. Ai mutat trupele acolo, fii gata de luptă. Aşa că, vrei nu vrei, te vei trezi comandant de front cu vreo câteva sute bune de ani înainte ca ideea să prindă rădăcini prin Europa Primului Război Mondial. Mecanica jocului te obligă să adopţi o tactică de buldog: armatele avansează la pas şi atacă în acelaşi timp provinciile din faţă. Nu e nevoie să laşi garnizoane în urma ta, japonezii sunt băieţi fini şi se obişnuiesc repede cu noul stăpân. În cel mai rău caz, câteva turnuri şi o mână de spioni sau ninja sunt suficienţi să-i aducă pe drumul cel drept. Inamicul trebuie măturat din fiecare provincie care-ţi stă în cale. Altfel, te poţi trezi cu o bucurie de incursiune în teritoriile fost-personale şi atunci laşi naibii expansiunea şi te întorci să-i calmezi pe zurbagii. Timp în care pierzi teritoriile proaspăt cucerite. Ufff, greu mai e! Şi te mai întrebai de ce s-au bătut japonezii pentru unitate atâta vreme...

Băi, da' ne luptăm azi sau nu?

Sun Tzu a spus-o demult: un general bun câştigă bătălia încă dinainte de începutul acesteia. Ştiu că eşti curajos. Cimitirele sunt pline de oameni curajoşi. Aşa că fii atent: simpla socoteală eu am mai mult, el are mai puţin e complet irelevantă. Shogun Total War e jocul în care o armată e făcută ţăndări de o mână de inşi cu un comandant brici şi un teren prielnic apărării. Aşa că nu te baza întotdeauna pe butonul care rezolvă lupta automat. Pune mâna pe katana şi avântă-te în luptă. Şi vezi ce faci, că toate bătăliile le dai la final de rundă şi nu poţi salva între ele. Ai luat bătaie, reiei tot circul de la capăt.

După cum spuneam, jocul e realist şi conferă un avantaj nesimţit unei armate care ştie să profite de terenul pe care se află. Inamicii stau ascunşi prin păduri sau îţi arată semne obscene de pe înălţimile unei regiuni muntoase. Tu gâfâi să ajungi pe creste, în timp ce ei stau liniştiţi şi-ţi decimează trupele cu arcaşii. Dacă ataci toamna sau iarna (vreme în care ploaia şi ninsoarea sunt la ele acasă), îţi dai seama că vei merge la pas de melc, iar samuraii tăi au destul timp să realizeze că mai bine îşi bagă ei sabia în campania ta şi dezertează în loc să moară pe capete urcând dealul. Să-ţi mai spun ce „uşor" e să cucereşti o regiune care pune între tine şi duşman un singur pod? Mai bine nu!

Despre tipurile de trupe n-are sens să vă povestesc prea mult. Destul să spun că sistemul e bazat pe celebrul



Sala tronului, o idee uitată în jocurile următoare



Pentru inamici situaţia e cam albastră

rock/paper/scissors: infanteria dotată cu suliţe va ţine cavaleria la respect, călăreţii sunt cei mai fericiţi când atacă pe flancuri sau din spate, iar arcaşii şi-o fură de la toată lumea dacă nu s-au retras la timp. La un moment dat, apar în scenă şi trupe dotate cu arme de foc, extrem de fricoase şi complet inutile dacă plouă sau ninge. Şi atunci, sunt buni la ceva? Atacă-i într-o zi frumoasă şi vei vedea…

Din când în când, vei fi extrem de mulţumit că ai aliaţi. În general sunt băieţi faini şi, dacă nu te trădează, vor sări să-ţi dea o sabie de ajutor în luptă. Contează al naibii de mult, pentru că un inamic ostenit, hărţuit şi împuţinat de şarja aliatului devine foarte cooperant când e vorba să moară de mâna ta. În plus, ştii foarte bine că aliatul de azi e victima de mâine, aşa că nu te grăbi să-l ajuţi dacă e la ananghie.

Şi dacă tot am început capitolul dedicat luptei cu un citat, să închei la fel: un general advers bun e un general advers mort. Asta e cheia oricărei bătălii. Desfiinţează plutonul generalului şi vei vedea cum fuge armata adversă mâncând pământul. Pe cât de parşiv poate fi AI-ul în bătălie, pe atât de panicat poate deveni dacă îşi vede conducătorul cu nasul în ţărână. Uneori e de-a dreptul hilar să vezi cum ditamai ursul de armată fuge din faţa găştii tale de cartier doar pentru că ţi-a reuşit atacul surpriză. Dar dacă Oda Nobunaga se poate mândri cu asemenea victorie în realitate, de ce nu i-ar face concurenţă şi strategul din fotoliu?

Divide et impera

Uneori chiar n-ai ce face. În faţa ta sunt două sau trei provincii, toate uşor de apărat datorită reliefului, asta ca să nu mai vorbim de armatele de prost gust care stau de pază. Plus generali iscusiţi, pe care un amărât de ninja de 3 stele nici nu visează să-l pună la somn. Ce te faci? Simplu: trimite un emisar şi mituieşte-i. N-ai bani? OK, atunci trimite o mână de spioni în spatele liniilor inamice şi porneşte o revoluţie.

Provinciile lipsite de garnizoane (sau dotate cu garnizoane somaleze) cad uşor pradă braşoavelor spuse de un escadron de spioni. Pe vremuri eram shogun subtil şi aveam vreo 10-15 securişti în slujbă - îşi meritau banii mai mult decât o armată solidă. Seniorii îşi masau trupele în faţa mea pentru ca o tură mai târziu să le rupă în două şi să încerce să calmeze revoltele apărute din senin în teritoriile din urmă. Ei îşi slăbeau apărarea, ei pierdeau oameni calmându-şi ţăranii, eu stăteam liniştit şi-i ascultam pe generalii mei aplaudând: divide et impera.

Invadatorii de peste mări

În 2001, Creative Assembly găsea că japonezii s-au cam plictisit să se joace de-a Shogun-ul şi ar fi preferat să se joace cu japonezele lor prin poienile patriei. Aşa că le-au trimis mongolii pe cap, să-i readucă la realitate.

Add-on-ul Mongol Invasion şi pachetul complet Warlord Edition aduceau sub şaua calului o campanie nouă, plus vreo trei campanii mai vechi, dedicate tot iubitorilor de căsăpire strict japoneză. Invazia mongolă îţi dădea pe mână armatele noi ale Hanului Kubilai sau samuraii clanului Hojo. Restul, treaba ta cum te descurci.

Felia mai groasă de strategie era lăsată tot pentru era Tokugawa şi venea sub forma a trei noi campanii, setate să înceapă în ani diferiţi. Evident, împărţirea teritorială variază şi ea, iar religia îşi băga coada bine de tot pe unde poate. Trebuie să alegi: eşti senior creştin (şi atunci adio unităţi de călugări budişti, spaima oricărei infanterii japoneze) sau rămâi păgân şi te rogi să-ţi vină olandezii pe moşie, că altfel n-ai parte de nicio puşcă. Personal am preferat să fiu păgân, pentru că japonezii proaspăt cuceriţi erau mult mai dispuşi să revină la vechea religie decât s-o îmbrăţişeze pe cea nouă. Exact ca în istorie.



Sayonara!

La vremea lui, Shogun a zguduit pur şi simplu genul strategiei şi şi-a creat o nişă numai a lui, unde a fost urmat peste ceva ani de Medieval, de Rome şi, cel mai recent, de Medieval al-II-lea. Acum producătorii lustruiesc tunurile şi întind velele lui Empire, despre care tot subsemnatul a scris acum ceva vreme.

Până când va fi lansat acesta, eu vă recomand o plimbare în trecut. E drept, bătrânul Shogun Total War nu impresionează grafic, dar compensează din plin prin gameplay-ul fain, muzica excelentă şi o atmosferă care te prinde uşor în mreje şi pas să-ţi mai dea drumul. Că veni vorba, eu închei articolul aici, pentru că am de bătut un clan rival. Naiba m-a pus să instalez jocul din nou…

■ **Jack the Ripper**

MAGIC PEN

Nu-mi ajunge jumătate de pagină pentru a transmite prin acest mini-review felul în care a reuşit să mă impresioneze Magic Pen, iar acest lucru, coroborat cu faptul că termeni ca marfă, cool, mişto îmi zgârie urechea, ba chiar sunt de părere că nu se potrivesc cu jocul de faţă, mă aruncă în impas.

M.P. este o clonă a lui Crayon Physics cu o grafică substanţial retuşată şi găsesc deosebit de interesant cum un joc atât de mic şi infantil (la prima vedere) a avut puterea să înnebunească jumătate de firmă (nu, nu Redacţia LEVEL, deşi nici cu ei nu te-ncurci) reuşind chiar şi absurdul de a-i opri din WoW sau Metin2 pe cei cu valenţe multitasking şi să-i provoace la o miuţă cu manualele de fizica şi mecanică.

Conceptul este simplu, aşa cum îi stă bine unui joc flash, web based, dar livrează multă, multă distracţie şi-ţi deschide mintea într-un fel în care din ce în ce mai puţine jocuri mai reuşesc.

Tot ce ai de făcut este să aduci o bilă sau un cub (spoiler) din punctul a în zona b (c sau/şi d, după caz), zonă marcată cu un steag, moment în care poţi răsufla uşurat şi trece la următorul nivel. Magia apare în momentul în care eşti pus să-ţi desenezi cu un creion colorat obiectele de care ai nevoie pentru a duce la bun sfârşit sarcina. De la tetraede la semiluni, totul e posibil, acestea interacţionând între ele, masa fiind direct proporţională cu mărimea suprafeţei lor, iar forţe precum cea gravitaţională sau frecarea pun umărul şi ele la nebunia pe care o poţi crea.

Parcă pentru a nu lăsa lucrurile prea simple, producătorul (în sensul de... dăşteptul care a creat jocul. Să ne trăiţi!) îţi mai dă şi posibilitatea de a lega între ele obiectele, racordurile dintre ele putând fi de două feluri: mobile şi fixe, lăsându-te să dezvolţi, în funcţie de nevoi sau minte, pante, balansoare (spoiler), circumscrieri (super-spoiler) şi multe alte mecanisme mai mult sau mai puţin logice.

Te vei trezi râzând de colegu' care nu reuşeşte să treacă de nivelul 13 sau spunând: „băi mă laşi", când altul îţi aruncă o bombă de genul: „eu pe 21 l-am terminat cu o singură formă".

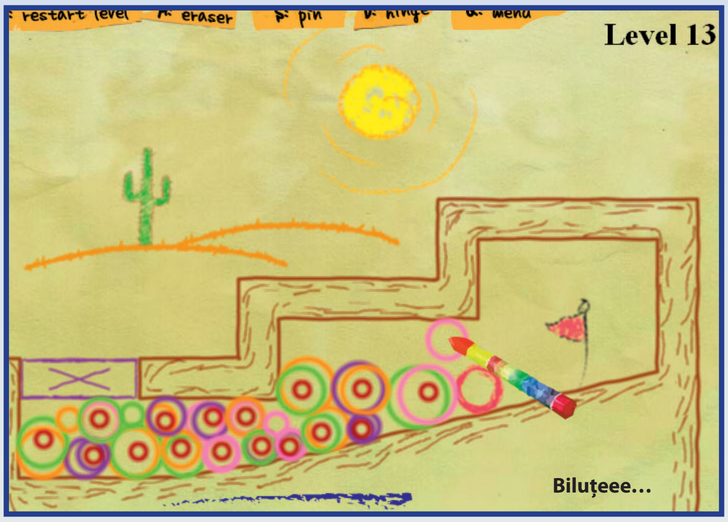
Poţi relua orice nivel pentru a încerca o rezolvare din cât mai puţine piese, ceea ce măreşte considerabil viaţa jocului şi chiar te poţi lua la întrecere cu scorurile ţinute de site-ul oficial (deşi fără sens, elanul findu-ţi tăiat în momentul în care vezi primele poziţii, fiind clar că au trişat pentru a obţine acele scoruri. Mama lor!).

Fetele, spre surprinderea mea, au apreciat şi ele jocul, părând chiar mult mai încântate de toate biluţele şi formele colorate care pot fi create dintr-o simplă mişcare de mouse, decât masculii, ele jucând însă mai mult pentru distracţie şi farmec decât pentru a demonstra ceva. Soluţiile găsite de multe dintre ele, în care sute de sfere colorate se împing între ele, sunt ingenioase.

Magic Pen este un joc care-şi merită numele, fiind cu adevărat magic să priveşti cum 10 oameni rezolvă aceeaşi problemă în 10 feluri diferite, având în acelaşi timp alte reacţii, dar toţi bucurându-se ca nişte copii în momentul în care reuşesc să termine un LEVEL. Nu mai trebuie să spun că nu aveţi nicio scuză să nu-l încercaţi, mai ales că e gratuit.

■ **ncv**

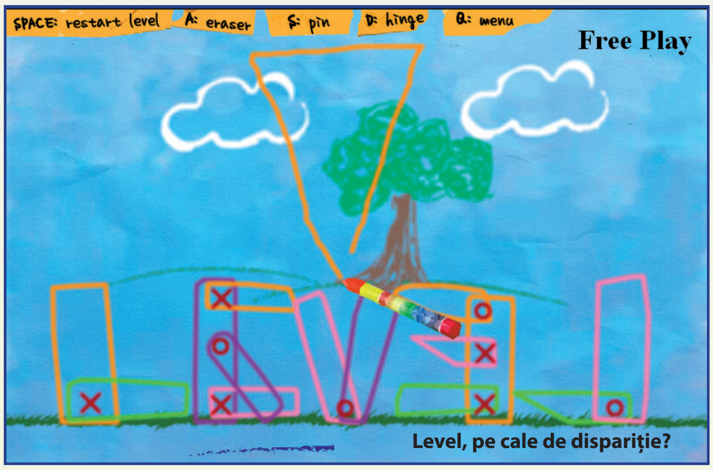
Link oficial: http://www.bubblebox.com/play/puzzle/975.htm



Biluţeee...



Pentru cei cu rotiţele neunse



Level, pe cale de dispariţie?

Disclaimer:

Timp de câteva zile am încercat să-i explic lui Locke că jocurile mici merită mai mult decât acea pagină înghesuită ce prezenta câte patru joculeţe şi că multe dintre ele au prins din urmă surorile lor mai mari, reuşind să te ţină în faţa monitorului mult mai mult timp decât acum câţiva ani, având chiar adâncime, culoare, putere, în funcţie de specificul lor. Că ar trebui făcută pagina doar când un astfel de joc este găsit şi merită prezentat, reuşind prin ceea ce este să apară ca o floare deasupra covorului tocit de time waster-e aruncate peste tot.

M-am întins, cerând chiar şi o notă pentru ele, pentru a le da greutate şi în sfârşit Locke a cedat spunându-mi, parcă răzbunându-se:

„Bine, facem, însă trebuie să încerci să faci în fiecare lună review-uri la aceste jocuri, iar notele vor fi de la 1 la 5."

Pe principiul ai grijă ce-ţi doreşti, pornesc în aventura asta sperând să nu o dau în bară, încercând în acelaşi timp să vă ofer câteva soluţii de a face timpul să treacă mai repede şi mai cu stil, la muncă, în tren, în lift sau unde mai sunteţi voi şi nu aveţi acces la un PC ultimul răcnet, dar, totuşi, aveţi chef de un joc inteligent sau deosebit.

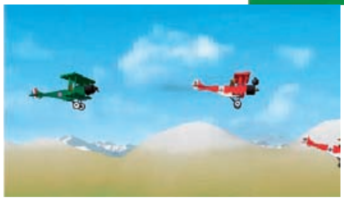
Wings 1915

Fuga după Baronul Roșu

(http://www.officinepixel.com/online/games/wings_1915/index.html)



Manfred Albrecht Freiherr von Richthofen. Greu de pronunțat, nu? Probabil că de asta i-au și zis Baronul Roșu. Mă rog, oricare i-ar fi numele, zburătorul neamț le-a dat multe bătăi de cap piloților aliați. Și taților, că deh, Manny zbura și din floare în floare, nu doar din misiune în misiune.



Te previn: e treaba ta cum îl prinzi. Ai biplanul la dispoziție, ai manșa pusă pe mouse, ai cerul liber deasupra și ai destule avioane roșii de verificat. Așa că ar fi cazul să lași grogul pe mai târziu și să-ți iei zborul. La propriu.

Wings 1915 e un scroller cât se poate de simpatic pentru iubitorii de Prim Război Mondial, avioane fără brizbrizuri tehnice și o porție gustoasă de zbor fără griji. Muniția apare pe traseu, combustibilul plutește pe un norișor, ținte sunt la alegere…E drept, mai vine câte o grindină de bombe, dar un mouse îndemânatic va ști să treacă și peste aceste mici adversități atmosferice.

Ca fapt divers, jocul e vizionar și va planta plumbii tăi și în avioane ce urmează să apară pe ecran. El e băiat finuț și calculează traiectoria, ca să nu te simți prost că ești francez și, prin urmare, nimerești mai bine cârciuma decât inamicul. Vive la France.

4 Wheels Madness

Acei oameni diplomați și mașinile lor subtile

(http://www.flashgames247.com/play/754.html)

Eu sunt un om pașnic. Nu vreau să mă cert. Vreau să trec ușor peste probleme, fie ele gropi în asfalt sau nesimțitul de vecin parcat pe locul meu. Așa că mi-am schimbat mașina. E un pic mai mare, e drept, și slăbesc 20 de kile când îi umflu o roată cu pompa. Dar n-are a face.

Viața de șofer s-a simplificat. Gropile nu le văd, că-s deja obișnuit să trec dita-mai dealul. Loc de parcare găsesc peste oricine…ahem…peste tot, iar depășirile nu sunt o problemă: trec pe deasupra. Deja mă gândesc să investesc într-o fabrică de conserve.



Problema e că mă cam răstorn. Rapid. Și o singură dată, după care iau cursa de la capăt. Sar peste mașini, colectez țucumberi, publicul mă aclamă, adun puncte și poate-poate trec mai departe. Oricum, traseul ăsta văd că-i scoate din sărite pe tipii de la garaj și pe ciudatul ăla care mă tot bate la cap cu polița de asigurare. I-am zis o dată să stea cuminte, că știu ce mașina are. Poate pricepe…



Volley

Cum se cuceresc femeile

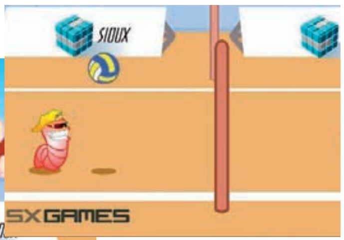
(http://www.flashrolls.com/sports-games/Volley-Flash-Game.htm)

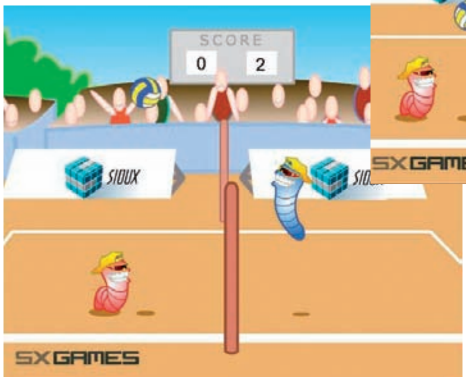
Degeaba au răvășit Europa legiunile lui Cezar sau ienicerii lui Soliman. Don Juan a rămas cel mai mare cuceritor al lumii. E drept, n-a avut nici măcar o fărâmă de regat, dar avea ce povesti prietenilor la beție.

Din păcate, romantismul spaniol a murit, soldații au trecut în rezervă, iar tu ești un amărât de vierme albastru. Cum naiba să mai prostești o gagică zilele astea? Simplu: joci volei.

De fapt, e un pic mai complicat. De jucat, joci, dar mai trebuie să și câștigi. Altfel o să vezi roșu în fața ochilor, pentru că asta e culoarea oponentului tău, gata să-ți sară la fileu și să-ți dea cu mingea în cap. O dată, de două ori, de șapte ori. Gata, s-a terminat partida. Reiei. Pui mouse-ul serios la muncă, țopăi după minge, o pasezi peste plasă, îl fugărești pe puiuțul ăla de comunist (e roșu, da? Ce altceva ar putea fi?) pe toată jumătatea lui de teren și, în final, îl lași să-și tragă suflarea și să-și plângă de milă.

Ai câștigat și partida, și viermișoara. Felicitări, suntem mândri de tine. Vezi că începe o nouă partidă. Să nu uit: dacă ai chef, poți să-ți testezi talentul sportiv și contra unui prieten: el pe taste, tu pe mouse.





Pinch Hitter 2

Baseballul e un sport de ciobani

(http://www.addictinggames.com/pinchhitter2.html)



Americanii ne-au furat oina și au făcut-o celebră în țara lor (și numai acolo) pe post de baseball. Figura le-a ieșit, așa că puzderie de ciutani se înghesuie azi să devină vedete ale sportului cu ciomagul.

Vrei și tu, nu-i așa? Ei bine, uite cum stă treaba: cariera ta începe la o azvârlitură de mouse de-acasă, pe terenul din spatele școlii. Iei bâta, dai cu sete și-ți crești renumele. Fiecare rundă vine cu tolba ei de obiective, pe care ori le faci, ori… le refaci. Ai 10 mingi la dispoziție, treaba ta cum te descurci.

Ca și în realitate, jocul nu presupune multă filosofie: nimerești mingea? Bun! Poți s-o zburătăcești în afara terenului? Și mai bine! Felicitări, iată un contract numai bun de semnat! Ummm, știi să semnezi, nu? Excelent! Dacă ești priceput, ajungi repede în Little League și de-acolo, cu puțin noroc și multă muncă, ajungi în ultima etapă. Major League. Ești profesionist, ridici stadioane în picioare și regreți că nu te-ai apucat de fotbal american, că doar la SuperBowl face Janet Jackson striptease. C'est la vie, vorba pilotului din prima prezentare. Acum e prea târziu, că ai terminat deja jocul.

■ **Jack The Ripper**



Acum te abonezi mult mai uşor la revistele tale preferate, plătind online cu cardul de credit şi completând online talonul de abonamente la adresa:

http://www.chip.ro/shop/abonamente/

Economisiţi până la 50% faţă de preţul de la chioşc (pentru abonament LEVEL 1 an)

Veţi avea la dispoziţie, lună de lună, cea mai apreciată revistă de jocuri din România.



Lunar veţi găsi în revistă un joc full de colecţie!



Veţi primi un DVD de 9 GB cu cele mai tari demo-uri, filme, mod-uri şi imagini pe lângă ultimele patch-uri şi o mulţime de aplicaţii freeware şi shareware.

Veţi şti care sunt cele mai bune jocuri recent lansate şi, mai mult, veţi afla la ce să vă aşteptaţi pe viitor!

Completaţi online la adresa http://www.chip.ro/shop/abonamente talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreuna cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa de e-mailabonamente@vogelburda.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail laabonamente@vogelburda.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 sau la fax 0268-418728..

07/2008

REVISTA	PERIOADA	Doresc ca abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	TOTAL (nr abonamente x preţ unitar abonament)
CHIP CD	6 LUNI			40.00 lei	
CHIP CD	12 LUNI			72.00 lei	
CHIP DVD	6 LUNI			60.00 lei	
CHIP DVD	12 LUNI			112.50 lei	
LEVEL DVD	6 LUNI			50.00 lei	
LEVEL DVD	12 LUNI			90.00 lei	
PC PRACTIC	6 LUNI			30.00 lei	
PC PRACTIC	12 LUNI			58.00 lei	
TOTAL GENERAL DE PLATĂ					

Mai puteţi comanda:

- ☐ CHIP Special - Securitate 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Website 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Office 2007 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Photoshop 9,98 lei
- ☐ Foto-Video digital (iunie 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (mai 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (aprilie 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (martie 2008) 10 lei
- ☐ PC-Practic iulie 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic iunie 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic mai 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic aprilie 2008 5,99 lei

Oferta completă de reviste o puteţi găsi pe pagina de internet: **http://www.chip.ro/shop/** Comandarea acestor reviste nu este condiţionată de achiziţionarea unui abonament.

Denumirea firmei / C.U.I. ____

Nume, prenume ____

Vârstă ____ Ocupaţie ____

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____

Cod Poştal ____ Judeţ ____

Telefon ____ e-mail ____

Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ____

Am mai fost abonat, cu codul ____ Semnătura ____

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU vor fi luate în considerare! Nu expediem reviste ramburs! Expediere revistelor comandate se va face după confirmarea intrării în bancă a ordinului de plată sau a mandatului poştal

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin Card de Credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- mandat poştal pe numele Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov
- ordin de plată în contul Vogel Burda Communications (cod fiscal R01099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Braşov.
- Pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.

Identitatea operatorului de date: Vogel Burda Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informaţiile menţionate mai sus să fie prelucrate şi să fie introduse în baza de date a Vogel Burda Communications SRL, să fie utilizate pentru acţiuni de marketing direct şi corespondenţă comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneţi de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenţie, de opoziţie, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiţiei. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactaţi, în scris, la adresa Vogel Burda Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Braşov, sau prin fax la numărul 0268-418728. Vogel Burda Communications a fost înscrisă în registrul de evidenţă a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.



13 mai, o zi cu noroc pentru Ma'at

Bună ziua tuturor.

Aburitul apare pe hârtie cu câteva veşti bune despre Ma'at.

Prima ar fi kill-ul reuşit în noaptea de 13 spre 14 mai al ultimului boss din BT, şi anume Illidan. Un boss reuşit, dar nu se compară cu nimic din Sunwell ca dificultate. Oricum satisfacţia de reuşită a fost foarte plăcută.

După trei săptămâni de farming de BT, am intrat în Sunwell şi am reuşit după trei zile să dăm primul boss jos de acolo. Un început foarte promiţător pentru ghilda Ma'at.



Momentan, trebuie să ne oprim pentru că următorul boss din Sunwell numit Brutallus necesită cel puţin 4 bucăţi de tier 6 ca să poţi să ai o şansă la el.

Cam atât despre Ma'at luna aceasta. Le urez noroc colegilor de ghildă la următorii boşi deoarece eu m-am lăsat de raiding până la WOTLK. Motivul e simplu vara>WoW.

Aş mai dori pe această cale să le transmit ceva jucătorilor de WoW din alte ghilde. Trimiteţi şi voi un articol, în special cei care joacă în ghilde de top. E gratis toată treaba, vă garantez eu. Ar fi frumos să afle şi restul jucătorilor de WoW nişte impresii despre advanced PVE.

Pace, iubire şi gândiţi „verde"(protejaţi natura).



File de Poveste



Luna aceasta am primit următoarea scrisoare pe adresa revistei Level, pentru rubrica File de Poveste. Atrag în special atenţia lui Best Distribution asupra ei:

„Salut

Numele meu e Lazin şi sunt warrior. Sunt mai multe lucruri despre care vreau să vă spun, dar momentan vă voi spune cum e să fii român şi să joci WoW. Vă scriu aceste rânduri deoarece am citit numerele anterioare (apropo, toate sunt excepţionale, bravo vouă) în care sunt prezentate tot felul de ghilde româneşti în care toată lumea trăieşte în pace şi armonie. Nu-mi vine să cred, de parcă nu am fi români. Dar în fine, să vorbesc şi despre ghilda mea Elites. Toţi suntem români, ne simţim excelent împreună, iar când vine vorba de făcut un raid în orice instanţă, ne înţelegem mai bine ca fraţii. Venim de pe serverul Exigence (cel mai bun server din lume) care are level cap 200 (da, aţi auzit bine, 200) şi nu are pic de lag. Serverul e aproape plin cu români (spre bucuria mea) şi, dacă cineva are nevoie de ajutor, toată lumea îi sare în ajutor. Iată nişte avantaje ale serverului pe care alte servere nu le au:

1. fără lag
2. lv cap 200
3. Nu o să uite de el prea curând
4. Gm cu experienţă în domeniu şi multe alte lucruri

Cel mai tare lucru care mi s-a întâmplat vreodată a fost acum 5 luni când am făcut un raid cu tot felul de oameni (marea majoritate români) în Onyxia Lair. Iată şi o imagine cu mine şi restul. Dar să uităm trecutul şi să revenim la prezent. Pe viitor aş vrea să-mi fac noi prieteni (români desigur) şi aş vrea foarte mult să-mi văd comentariul meu în numărul următor."

Recunosc că nu e prima scrisoare de acest gen pe care o primesc. Foarte mulţi gameri din România nu concep pur şi simplu faptul că jocurile din ziua de azi costă bani. Nu mă refer la cei care nu-şi permit, ci la cei care nu au cultura gameristică necesară în România. Nu e greu de priceput că băieţelul acesta joacă pe un server pirat şi nu face diferenţa la niciun nivel între acesta şi unul oficial. Asta înseamnă că, dacă respectivii „Gm cu experienţă" îi vor cere bani, el va plăti fără niciun fel de rezerve… pentru că vrea să joace în continuare.

În această ordine de idei, atragem atenţia lui Best Distribution asupra faptului că situaţia asta în care permit acestor servere „neoficiale" de World of Wacraft să ruleze nestingherite nu e una benefică pentru nimeni. Nu au de suferit numai ei, ci şi posibilii clienţi care în mod cât se poate de sigur vor fi traşi pe sfoară mai devreme sau mai târziu de către posesorii serverelor pirat.



Pagină realizată cu sprijinul Gameshop.ro

Câştigătorii lunii mai 05



La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul CSI: 3 Dimensions of Murder a fost câştigat de către Paraschiveanu Vlad Bogdan din Ploieşti.

La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, Blidar Remus Stelian din Satu Mare a câştigat un set de boxe Hercules XPS 2.0 10.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul American Gangster: Marton Tiberiu din Deta, Chirah Gheorghe Radu din Bucureşti, Spân George Marian din Bistriţa, Gheorghe Florian Bucureşti şi Chioseua Laurenţiu din Galaţi

La concursul LEVEL împreună cu **Gameshop.ro**, Crăciun Romel din Giurgiu a câştigat un joc UEFA Euro 2008 pentru PC.

La concursul LEVEL împreună cu **PCenter.ro**, suportul de laptop Cooler Master Notepal W1 a fost câştigat de către Croitoru Nicoleta din Constanţa.

La concursul LEVEL împreună cu **PCCenter.ro**, carcasa Cooler Master CM 690 a fost câştigată de către Farkas Balasz din Cristuru Secuiesc.

La concursul LEVEL împreună cu **PCCenter.ro**, sursa Cooler Master Real Power M520 a fost câştigată de către Niţă Dorin Gheorghe din Limanu.

La concursul LEVEL împreună cu **LG Romania**, următorii 3 participanţi au câştigat câte un telefon mobil LG KU580: Vidican David Gabriel din Beiuş, Cosmin Mihai din Târgovişte şi Moldoveanu Alexandru din Bârlad.

La concursul LEVEL împreună cu editura **Nemira**, următorii cinci participanţi au câştigat câte o carte Încleştarea regilor de către G.R.R. Martin: Popa Stelian din Braşov, Farcaş Andrei Nicolae din Reghin, Nedelcu Cătălin din Bucureşti, Vântu Ştefan Dragoş din Bucureşti şi Şcreca Florin din Drobeta Turnu Severin.

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.

Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (emanuela_negura@vogelburda.ro) sau prin poştă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Emanuela Negură (0268-415158 interior 132).

Termenul de revendicare a premiului este trei luni de la data anunţării câştigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.

Kingston DataTraveler Vienna

După cum era de aşteptat, spiritul de sărbătoare datorat Campionatului European de Fotbal se resimte peste tot. Microbiştii înrăiţi abia aşteaptă să găsească produse cu însemnele echipei favorite. Pentru că şi echipa naţională a României ia parte la această competiţie, este normal să ne bucurăm pe deplin de această sărbătoare. Alături de noi, şi multe alte companii, precum Kingston, doresc să sărbătorească acest fapt prin lansarea unei serii speciale de USB Stick-uri personalizate cu însemnele fiecărei ţări în parte. Aşadar, de fiecare dată când dorim să transferăm date cu acest USB Stick, ne vom aduce aminte de semnificaţia pe care o poartă şi vom fi mândri că suntem români. La achiziţionare, cei 2 GB de memorie nu sunt automat disponibili deoarece o mică părticică din ea este ocupată cu o surpriză ce constă în diverse materiale video cu descrieri ale acestui campionat şi interviuri în exclusivitate cu diverşi jucători şi antrenori. Interesant este faptul că acest documentar este realizat în limba română, fiind deosebit de util tuturor microbiştilor, indiferent de vârstă.

Ofertant: Parteneri Kingston

Preţ: 67 Lei





Earth Trek Micro Projection

Pentru a nu fi confundat din greşeală cu o lanternă, producătorii celui mai mic video-proiector din lume recomandă folosirea lui într-un mediu foarte strict. Atunci când prezinţi o idee şi vrei să fii sigur că e percepută rapid şi corect de cât mai multă lume, scoţi bricheta, aaa pardon, proiectorul din buzunar şi îţi expui ideile. El se alimentează de la o sursă de 5 volţi, însă acumulatorul inclus îi poate oferi o autonomie de aproximativ 2 ore. Dimensiunile lui sunt 105 x 85 x 25 mm şi cântăreşte maximum 160 de grame. Aşadar, de la o distanţă de doar câţiva centimetri, poţi să proiectezi o imagine de dimensiunea unui monitor de 22". Conectorii audio/video sunt şi ei miniaturizaţi, însă cu un adaptor special se poate conecta orice device video.

Hyundai W220S

Pentru că unii au atins anumite limite în ceea ce priveşte performanţele ecranelor LCD, alţii, precum Hyundai, au găsit o soluţie pentru a crea un monitor LCD ce poate afişa imagini 3D. În mod normal, pe ecran sunt afişate imaginile în mod 2D şi până aici pare un monitor obişnuit.





În momentul în care folosiţi şi ochelarii ce îl însoţesc, imaginile devin mult mai realiste şi mai spectaculoase datorită efectului de stereoscopie pe care îl generează. Monitorul dispune de o rezoluţie nativă de 1680 x 1025, un raport al contrastului de 1000:1 şi un timp de răspuns de 5 ms.

Gigabyte g-Smart MS820



Tot la categoria „computeraşelor mobile" se adaugă şi cel mai recent produs marca Gigabyte. Deşi majoritatea asociază acest brand cu plăci de bază sau plăci grafice, e bine de ştiut că există şi alte direcţii. Gigabyte g-Smart MS820 dispune de toţi cei 520 MHz ai procesorului său Marvell, o memorie ROM ce totalizează 256 MB şi una de tip RAM de doar 128 MB. Şi în acest caz putem vorbi de un ecran sensibil la atingere, însă cu o rezoluţie ceva mai bună. Cine este interesat, poate folosi acest device şi pe post de navigator, prezenţa cipului SIRF Star III facilitând pe deplin acest lucru.

Specificaţii

- Reţele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 2100
- Dimensiuni: 116 x 59 x14 mm
- Greutate: 120 grame
- Ecran: TFT touchscreen – 65.000 culori, 480 x 640 pixeli
- Cameră foto: 5 MP, 2592 x 1944 pixeli
- Sunet: Polifonic, MP3, AAC, WMA
- Transfer date: GPRS, EDGE, Wi-Fi
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: NU
- Port USB: DA

Canon 3-in-1 mouse

Mda, se vede şi se aude bine. Celebra companie Canon doreşte să-şi adauge în portofoliu şi producţia de... mouse-uri. Deşi la prima vedere pare a fi un simplu mouse, acesta poate fi folosit şi pe post de calculator , iar rezultatele pot fi trimise prin intermediul cablului USB direct către PC.



Un instrument destul de util dacă ţinem cont şi de faptul că poate fi utilizat şi pe post de pad numeric pentru notebook-urile ce nu dispun de aceste taste dedicate. Mouse-ul are un senzor optic de 1000 dpi. Aştept cu nerăbdare momentul în care cei de la Canon îşi vor pune logoul pe gamepad-uri, playere MP3, cititoare de carduri sau alte device-uri.

Samsung i900 Omnia

Se întâmplă ceva în ograda celor de la Samsung. Apar lucruri interesante şi acest lucru nu face decât să ne bucure. De exemplu, acest terminal mobil, care de fapt este un PDS, este parcă rupt dintr-o altă poveste. El este practic un imens ecran, sensibil la atingere şi cu nenumărate funcţii. Vrei să trimiţi un SMS? Nicio problemă. Cu ajutorul unei aplicaţii, scrisul de mână al fiecăruia este recunoscut şi automat transformat în caractere „de tipar". Se pare că din ce în ce mai mulţi producători includ în produsele lor accelerometrul, senzorul care detectează poziţia telefonului şi astfel imaginile de pe ecranul telefonului sunt automat rotite. Samsung i900 Omnia dispune de un procesor Marvell ce rulează la frecvenţa de 624 MHz, de 128 MB RAM şi 256 MB ROM. La ce sunt bune toate acestea? În primul rând, să se lăfăie Windows Mobile 6.1 Professional pentru ca noi să ne bucurăm de plăcerile oferite de playerul pentru clipuri codate DivX, XviD, WMV şi MP4 sau de partea audio MP3, AAC etc. Printre alte facilităţi se numără şi camera foto de 5 MP cu autofocus şi stabilizator de imagine, receiver GPS, receptor radio FM, conector de TV Out şi modul Wi-Fi. Hmm, zicea cineva ceva de un telefon?



Specificaţii

- Reţele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / UMTS 850 / 1900 / 2100
- Dimensiuni: 112 x 57 x 12 mm
- Greutate: 127 grame
- Ecran: TFT touchscreen – 65.000 culori, 240 x 400 pixeli
- Cameră foto: 5 MP, 2592 x 1944 pixeli
- Sunet: Polifonic, MP3, AAC, WMA
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wi-Fi
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- Radio FM inclus: DA, cu RDS
- Port USB: DA

Nokia 6600 fold

Promis pentru lansare în cel mai scurt timp, acest model de telefon va atrage cu siguranţă atenţia. La o simplă atingere a acestuia, ecranul său de tip OLED se activează printr-un efect ce dă senzaţia de revenire la viaţă. Dacă însă îl atingem de două ori sau, cum am spune noi, facem dublu-clic, pe ecran sunt afişate diverse informaţii, ora exactă, detalii despre apelurile pierdute sau eventualele SMS-uri primite. Tot la o dublă atingere, acest telefon reacţionează şi în cazul în care primim un apel sau vrem să anulăm alarma.

Cred că este un telefon foarte reuşit, cu un design deosebit şi o paletă coloristică ce inspiră un aer misterios.



Specificaţii

- Reţele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / UMTS 850 / UMTS 2100
- Dimensiuni: 87 x44 x16 mm
- Greutate: 110 grame
- Ecran: OLED – 16 mil. culori, 240 x 320 pixeli
- Cameră foto: 2 MP, 1600 x 1200 pixeli
- Sunet: Polifonic, MP3, AAC, AAC+, WMA
- Transfer date: GPRS – class 10, HSCSD, EDGE, 3G
- Mesagerie: SMS, MMS
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- Suport Java: DA
- FM Radio Inclus: DA
- Port USB: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 860 mAh
- Stand-by: până la 300 de ore
- Talk time: maximum 4 ore

EZ Dupe DVD Coach

Ca idee, această unitate optică este deosebită. Cu ajutorul ei se poate multiplica conţinutul unui DVD cu imagini din vacanţa pe care tocmai aţi încheiat-o, fără să fie nevoie de prezenţa unui PC. EZ Dupe DVD Coach citeşte şi scrie în acelaşi timp cele două discuri, iar la nevoie, dacă este conectată la PC, se pot accesa două discuri simultan. Simplu şi eficient.



Sega E.M.A. Robot



Roboţeii de jucărie fac ravagii printre adulţi, dar în special printre copii. Cei de la Sega au pus la punct o astfel de jucărie care ştie să cânte, să danseze şi să sărute. Da, cel puţin aşa zic producătorii. Datorită unei funcţii E.M.A. (Eternal Maiden Actualization), aceste lucruri sunt la ordinea zilei. S-a înţeles?

CSX Diablo

De cele mai multe ori, cei pasionaţi de overclocking modifică aproape toţi parametrii sistemului. În afară de procesor şi chipset grafic, cel mai adesea sunt luate în calcul şi memoriile. Pentru a obţine rezultate cât mai bune, cei de la CSX au realizat o pereche de memorii DDR3 ce totalizează 2 GB. Ei garantează că acestea rulează din start la frecvenţa de 2000 MHz. La ora actuală, este o valoare foarte mare şi se poate atinge doar cu aceste tipuri de memorii atent selecţionate şi asamblate în Germania. Sunt curios cât de mult vor avea de suferit rezultatele noilor benchmark-uri.



■ BogdanS



Puterea performanţei!

Bucură-te de performanțe care îți taie respirația cu sistemul Ultra I6001 bazat pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo.

Ultra I6001



Placă de bază:	Gigabyte LGA775
Procesor:	Intel® Core™ 2 Duo E8200
Memorie:	2048 MB DDR 2 667 MHz
HDD:	320 GB 7200 rpm
Unitate optică:	DVD±RW DL
Placă video:	ATI 2600PRO 512 MB
Tastatură:	Logitech
Maus:	Logitech
Card Reader:	16 în 1
Software:	BitDefender Ultra PRO Edition
Carcasă:	ATX - CHIEFTEC

ultra PRO
Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare

intel
Core™ 2 Duo inside™
Dual-core. Do more.



Dansând pe note muzicale

Muzica este pentru mulţi dintre noi un remediu, un „medicament" care ne creează o stare de bine. Nu contează genul muzical pe care îl preferăm, atât timp cât ne poate induce acea stare de melancolie sau energie... după caz. Până la urmă, prin muzică ne putem exprima sau pur şi simplu ne face să scăpăm de momentele de plictiseală. Playerele personale sunt la modă, mai ales că ele se găsesc sub diferite forme, stand-alone sau încorporate în alte aparate. După telefoanele mobile, MP3 playerele sunt cele mai utilizate device-uri şi acest lucru ar trebui să ne facă să ne gândim mai mult atunci când achiziţionăm unul. Elementele de design sunt lucruri subiective şi pot fi interpretate diferit de către fiecare persoană în parte. În consecinţă, mie nu îmi rămâne decât să vă fac nişte recomandări în funcţie de calitatea audio de care aceste playere sunt capabile. Clasamentul este obţinut printr-o metodă simplă, fiecare player primind o notă generală ce a rezultat din nota primită la audiţie cu căştile playerului şi nota obţinută cu căştile noastre de referinţă. Simplu şi la obiect.

■ **BogdanS**

1 Samsung P2

Samsung P2 este în acest moment unul dintre cele mai apreciate playere MP3. Legătura perfectă între designul său deosebit şi calităţile sale de „cântăreţ" îl clasează pe cea mai înaltă poziţie din clasament. Pentru a justifica cumva preţul său ceva mai piperat, producătorii au inclus şi funcţii de recepţie de posturi de radio, vizualizare de fotografii şi filmuleţe.

Capacitatea de stocare: 2 GB.



Ofertant: Genco Electric România, **Preţ:** 850 Lei

2 Cowon D2

Surpriza cea mai mare vine din partea companiei Cowon. Aceştia au reuşit să creeze câteva modele deosebite, iar D2 este unul dintre acestea. Are dimensiuni reduse, iar poziţionarea butoanelor este bine gândită pentru ca playerul să poată fi operat cu o singură mână. Şi aici putem vorbi de o calitate foarte bună a audiţiei, însă putem adăuga şi posibilitatea de a reda şi alte formate audio ca OGG Vorbis, FLAC, APE, folosite mai rar de către majoritatea utilizatorilor. Capacitatea de stocare: 4 GB.



Ofertant: IT Direct, **Preţ:** 505 Lei

3 Sony NWZ-A826

Răspunsul celor de la Sony este pe măsură. Un player excepţional, cu un ecran generos, numai bun pentru a viziona filmuleţe. Căştile proprii oferă o calitate bună a audiţiei, însă doritorii pot apela întotdeauna la alte modele. În acest caz, producătorii s-au gândit la libertatea de mişcare a acestora, incluzând în player şi un modul Bluetooth pentru a fi asignat cu o pereche de căşti wireless. Capacitatea de stocare: 4 GB.



Ofertant: Partenerii Sony România, **Preţ:** 539 Lei

4 iRiver E100

Există o serie de asemănări între acest player şi modelele precedente. Poate datorită designului şi sistemului touch scroll, ce permite navigarea prin meniuri mult mai uşor prin simpla atingere a zonei „sensibile". Dacă vă plac călătoriile lungi, memoria internă poate fi extinsă cu carduri microSD şi astfel vă măriţi mult mai rapid playlist-ul. Capacitatea de stocare: 4 GB.



Ofertant: PCCenter.ro, **Preţ:** 289 Lei

5 Cowon iAudio U5



Multe playere, printre care şi acest iAudio U5, dispun de o funcţie tare interesantă, cea de reportofon. Nu îmi pot da seama câţi utilizatori o folosesc, însă mă bucur că ea există. Totuşi funcţia de receptor radio FM poate avea mai mulţi fani. Cine ştie, sunt o grămadă de informaţii ce pot fi aflate în acest mod. Din păcate, playlist-ul este limitat doar la fişiere de tip MP3 şi WMA. Capacitatea de stocare: 4 GB.

Ofertant: IT Direct, **Preţ:** 313 Lei

6 iRiver LPlayer



iRiver LPlayer este un player la modă. Are dimensiuni reduse, numărul de butoane este minim, iar ecranul ţine „umbră" întregului player. Producătorii au reuşit să includă nişte acumulatori care îi garantează o autonomie de până la 12 ore şi o capacitate de stocare de 2 GB.

Ofertant: PCCenter.ro, **Preţ:** 219 Lei

7 Teac MP-600



Cei de la Teac încearcă să nu se lase mai prejos. Au creat un player foarte bun, care imediat a îmbrăţişat un ecran sensibil la atingere. Teac MP-600 se bucură doar de 1 GB de memorie internă, lăsând utilizatorilor libertatea de a-şi alege singuri necesarul de stocare al cardurilor de memorie ce pot fi folosite ulterior.

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preţ:** 296 Lei

8 Sandisk Sansa e250



În urmă cu ceva timp, modelele Sansa au schimbat conceptul de design al playerelor portabile. Prezenţa rotiţei de scroll face mult mai comodă şi mai simplă manevra de navigare prin meniuri şi playlist-uri. Din păcate, nu este la fel de sensibilă ca în cazul iPod-urilor. Totuşi, are un raport excelent când vine vorba preţ şi calitate. Capacitatea de stocare: 2 GB.

Ofertant: Torent Computers, **Preţ:** 270 Lei

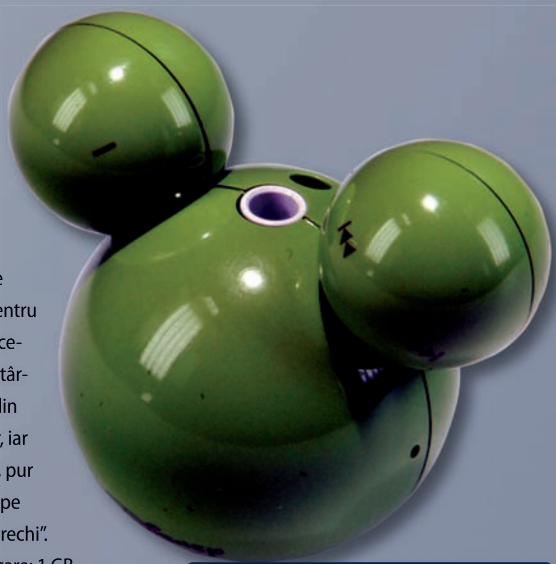
9 Genius MP-300



Recomand acest player tuturor celor care-şi doresc mai mult decât un player MP3. Acest concept este uşor depăşit în cazul lui Genius MP-300 deoarece pe ecranul său de 2,4 ţoli pot fi vizionate foarte bine materiale audio-video în format XVID, fotografii sau chiar e-book-uri. Mai greu, ce-i drept, cu cititul, dar la nevoie prinde bine. Capacitatea de stocare: 2 GB.

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preţ:** 161 Lei

10 iRiver Disney Mplayer



Un player tematic şi deosebit de atractiv, mai ales pentru cei de vârste mai mici. El este special construit pentru a fi la vedere şi în acelaşi timp pentru a stârni admiraţia celor din jur. Este foarte uşor, iar pentru a-l controla, pur şi simplu îl gâdilaţi pe Mickey Mouse la „urechi". Capacitatea de stocare: 1 GB.

Ofertant: PCCenter.ro, **Preţ:** 119 Lei

Sony HDR-SR12

Nelipsit în vacanțe



Odată cu descoperirile tehnologice ce apar pe ici-colo, pretențiile noastre devin din ce în ce mai ușor de satisfăcut. Cei de la Sony nu au nevoie de prea multe rugăminți pentru a lansa pe piață produse dintre cele mai atractive. De această dată, vor să rupă gura târgului cu un nou model de cameră video dotată până în dinți cu tot ce e mai nou în materie de imagine și sunet. După cum era de așteptat, Sony HDR-SR12 face parte din categoria camerelor video cu senzori CMOS de mare definiție și prețuri pe măsură. Denumiri ca Full HD, lentile Carl Zeiss Vario-Sonnar sau tehnologii ca Super SteadyShot sunt la ordinea zilei, însă în vocabular ne intră denumiri cum ar fi ClearVid, procesoare de imagine Bionz sau senzori Exmor. Ce fac toate acestea și la ce sunt bune nu cred că e greu de ghicit. Imagini mai bune decât în realitate, sunete mai cristaline decât ale păsărelelor și o plăcere din ce în ce mai mare de a viziona materialele proprii.



Ce apreciez cel mai mult la acest gen de cameră este HDD-ul din interior. Cei 120 de GB ce îmi permit să înregistrez până la 14 ore de conținut la cea mai bună calitate mă încântă atât ca durată, dar și pentru că am scăpat de enervantele casete cu bandă. Se mai pot stoca imagini și pe carduri de memorie de tip StickDuo sau Stick PRO Duo pentru a face rapid un transfer către un PC sau un device cu redare.

LCD-ul inclus este unul clasic de 3,2 țoli, în format wide și cu o funcție de touch screen extraordinar de utilă. În ceea ce privește performanțele sistemului optic al acestei camere, se reduc la câteva cuvinte: zoom optic 12x, zoom digital 150x, apertura F1.8-3.1, iar distanța focală este cuprinsă între 4,9 și 58,8 milimetri. În altă ordine de idei, numai de bine.

Pentru doritori există un conector HDMI pentru a transmite imaginea HD și sunetul 5.1 printr-un sigur cablu, iar dacă se face legătura de „sânge" cu un ecran Bravia, atunci funcțiile principale ale camerei pot fi controlate și din telecomanda respectivului televizor.

Ofertant: Partenerii Sony, **Preț:** 5399 Lei

Pama Boombasstic Bluetooth Stereo Speaker

Să facem gălăgieeeee

Majoritatea telefoanelor mobile includ funcții mai mult sau mai puțin avansate ce îi permit posesorului să le folosească și pe post de MP3 playere pentru că sunt mai comod, mai simplu de folosit etc. În astfel de cazuri, memoria de stocare este burdușită cu melodiile preferate și astfel oriunde am merge ne zdruncinăm timpanele cu ele. Totuși, pentru a le asculta și acasă fără a mai fi nevoie să pornim PC-ul, sistemul audio sau alte nebunii, activăm funcția Bluetooth și ne conectăm wireless la acest sistem audio „Boombasstic". Sunetul redat este de calitate, poate fi ascultat și la un volum destul de ridicat. Odată sincronizat cu telefonul sau alt dispozitiv audio Bluetooth, vă puteți asculta și controla melodiile de la distanță prin intermediul meniurilor din telefon. Puterea maximă a acestui boombox este de doar 35 de wați, suficienți zic eu pentru a rupe tăcerea dintr-o cameră.

Pentru că există și dispozitive audio ce nu dispun de funcții Bluetooth, sub același brand Pama se livrează separat și un echipament Bluetooth ce permite conectarea la acest sistem audio fără fir a unui MP3 player sau a oricărui device ce dispune de un conector de tip jack.



Ofertant: OK IT, **Preț:** 261 Lei



Asus Eee PC 900

Ce-i în mână, nu-i minciună

Promisiunea e promisiune şi Asus a demonstrat că ştie să se ţină de ea. În urmă cu ceva timp, când a început mania pentru aceste mini-PC-uri, când lumea a devenit înnebunită după o astfel de bijuterie tehnologică, cei de la Asus au spus că în viitor vor fi disponibile într-o gamă mai variată de configuraţii. Aşadar, zis şi făcut. Astăzi putem vorbi de un Eee PC cu un ecran mult mai „vizibil", cu o capacitate de stocare mult mai mare şi câteva mici îmbunătăţiri pe ici-colo. Noul model dispune de un SSD (solid state disk) cu o capacitate de 20 de GB, un ecran de 8,9 inchi ce permite afişarea unei rezoluţii native de 1024 x 600 şi suport pentru diverse sisteme de operare, fie că este vorba de o platformă Windows sau GNU Linux. Atracţia acestui produs este dată şi de greutatea sa redusă. Cântărind sub 1 kg, un Eee PC poate fi utilizat de către oricine pentru diverse lucruri, inclusiv navigare pe internet printr-un mediu wireless, vizualizare sau editare de fotografii sau clipuri video, lucrul cu documente şi, de ce nu, chiar rularea de jocuri. Designul său este şi el foarte important deoarece facilitează utilizarea acestui mini-PC în orice mediu.

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Telefon:** 031-4022292, **Preţ:** N/A

Genius SP-T1200

Sistem audio sensibil la atingere

Pentru cei care s-au săturat de celebrele butoane pe care tot trebuie să le apese sau să le învârtă, a apărut o alternativă. Genius ne propune un sistem audio 2.0 ceva mai neconvenţional, cu tendinţe spre modernism. Pentru a efectua clasicele reglaje de volum, bas ori medii, este suficient să atingeţi o anumită zonă de la baza uneia dintre boxe şi minunea se întâmplă. Pentru a nu da de nebun din degete, zona sensibilă la atingere este evidenţiată printr-un sistem optic ce îşi schimbă intensitatea în funcţie de nivelul reglajelor făcute de utilizator. În ciuda dimensiunilor destul de reduse, cei 30 de waţi RMS îşi fac destul de bine simţită prezenţa, iar calitatea audio la redare este mulţumitoare.

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Telefon:** 031-4022292, **Preţ:** 153 Lei



Saitek Pro Yoke Flight System

Fă-ţi plinu'... de adrenalină



Gata cu visele, de acum chiar poţi să zbori şi acest lucru nu îl mai faci oricum. Cei de la Saitek au creat un device, copie a unui cockpit dintr-un avion comercial, cu care poţi experimenta şi trăi senzaţii incredibile chiar şi atunci când trebuie doar să mişti un 747 dintr-un loc în altul. Cu un astfel de sistem de control conectat la PC, se poate „conduce" un avion fără probleme. Sistemul de control este asemănător unui volan ca cel pentru maşinile de curse, însă cu acesta, în afară de simplele manevre stânga – dreapta, se mai poate controla şi altitudinea avionului de exemplu prin simpla manevră de a împinge sau a trage de „cârmă", exact ca într-un avion. Bine, bine, însă distracţia nu se opreşte aici. Pentru a controla puterea motoarelor prin diferite condiţii meteorologice, avem şi copia unui quadrant cu 3 manete foarte precise. Toate aceste echipamente au nevoie de puţină coordonare, aşa că aplicaţia de calibrare şi programare a fiecărei funcţii este şi ea bine pusă la punct. Imaginaţia celor de la Saitek nu se opreşte aici. Acest sistem de zbor „Yoke" este prevăzut cu un hub USB la care se pot conecta şi alte device-uri necesare zborului. În mod normal, acestea se achiziţionează separat, lăsându-vă libertatea de a vă alege exact echipamentul de care aveţi nevoie. Chiar dacă se poate juca fără probleme şi în această formulă, eu vă recomand cu căldură să ataşaţi neapărat şi un pedalier, este nemaipomenită o astfel de combinaţie.

Ofertant: Torent Computers, **Telefon:** 0241-831820, **Preţ:** 558 Lei

Vantec NexStar MX

Depăşiţi limitele

Mulţi dintre noi dispun de cel puţin o cameră foto digitală. O altă parte au achiziţionat sau vor achiziţiona şi o cameră video, evident, digitală. Cu cât sunt mai performante, cu atât generează un volum mai mare de conţinut ce consumă pe zi ce trece din ce în ce mai mult spaţiu de pe hard diskurile PC-urilor sau ale notebook-urilor noastre. Unde vom ajunge? Acest lucru ar trebui să ne dea de gândit. Nu şi dacă apelăm la varianta ajutătoare. Cei de la NexStar au creat pentru acest scop incinte „de stocare" ce pot fi accesate prin portul USB sau prin cel eSATA. NexStar MX este o astfel de incintă ce poate adăposti până la 2 HDD-uri SATA I sau II pe care, dacă doriţi, le poate închega într-un RAID sau JBOD. Capacitatea maximă ce poate fi adăpostită este de 2 TB, suficient pentru o bună bucată de timp pentru stocarea de fotografii, filmuleţe, melodii etc. Pentru a rezista în timp şi pentru a asigura o funcţionare fără probleme, Vantec NextStar MX dispune şi de 2 ventilatoare, amplasate în faţă şi în spate, ce vor crea permanent un flux de aer suficient cât să menţină HDD-urile la o temperatură optimă.



Ofertant: Top Quality Computers, **Telefon:** 021-2331163, **Preţ:** 223 Lei



SMC Barricade N ProMax

Reţele all-in-one

Majoritatea internauţilor de la noi dispun (cel puţin teoretic) de viteze de transfer de tip broadband. Dacă internetul vine cum vine, de ce să nu ne facem noi o reţea mai bună, care să ne permită să transferăm de pe un PC pe celălalt la viteză gigabit? Cu router-ul SMC, acest lucru este posibil. Acesta asigură o rată de transfer foarte bună şi în cazul conexiunilor wireless. Alături de cele 4 porturi 10/100/1000 Mbps, modulul wireless inclus poate asigura o rată de transfer de 300 Mbps datorită standardului 802.11n, încă draft, dar care a ajuns la varianta 2.0, care promite să aducă unele îmbunătăţiri. Această combinaţie de fir şi fără fir trebuie totuşi protejată printr-un firewall. Managementul router-ului se face printr-o interfaţă web destul de uşor de utilizat.

Ofertant: its.ro, **Telefon:** 021-4110886, **Preţ:** 429 Lei

Vivotek Network Camera PZ6122

Ochiul soacrei...

Nu e uşoară o astfel de treabă, însă cineva trebuie să o facă. Cei de la Vivotek s-au specializat în crearea de unelte necesare supravegherii şi urmăririi anumitor obiective. De această dată, supravegherea se face la un nivel mai profesional şi ne permite urmărirea unei zone mult mai largi. Acest model de IPCamera este capabil să execute mişcări de rotire, oferind o panoramă de 270 de grade. Pentru o transmisie cât mai bună, imaginile astfel obţinute pot fi codate în format MPEG sau MPEG4, numai bune de transmis prin internet. Pentru ca informaţiile să fie cât mai complete, alături de imagine este transmis şi sunetul chiar în mod duplex, ceea ce face ca Vivotek Network Camera PZ6122 să poată fi folosită şi pe post de interfon.



Ofertant: Seektron, **Telefon:** 0244-567750, **Preţ:** 2082 Lei

Altec Lansing inMotion iM600

Pregătit de aerobic?



Categoria de produse inMotion ce poartă semnătura celor de la Altec Lansig a avut întotdeauna acel element de atracţie ce a făcut ca posesorii de iPod-uri să achiziţioneze şi să folosească astfel de extensii audio. Ca şi în cazul iPod-ului, portabilitatea a fost întotdeauna elementul de decizie, cel puţin la modelele precedente. În cazul lui iM600, această caracteristică nu prea se mai aplică... doar dacă vreţi voi să insistaţi. Aşadar, un design ceva mai măricel, lipsa unei genţuţe de transport şi, de ce nu, includerea unui receptor radio. Da, aţi auzit bine. În caz că sutele de piese stocate în memoria iPod-ului nu vă mai satisfac, oricând se poate alege un post de radio FM. La fel ca în cazul aparatelor de radio, ediţia foarte retro, în lateral se găseşte şi o antenă telescopică, pentru situaţiile în care semnalul radio ajunge mai greu la voi. Calitatea audio nu este aceeaşi întâlnită la modelele precedente, însă rezonabilă pentru un utilizator obişnuit.

Ofertant: PCCenter.ro, **Telefon:** 021-3168200, **Preţ:** 449 Lei

AirLive USB2.0 Ethernet Adapter

A big hapy network family



Toţi doresc să fie conectaţi, să fie online, chiar şi cei care nu au cu ce. Plăcerea e mai mare atunci când reuşeşti să schimbi miliarde de biţi cu prietenii tăi, oriunde s-ar afla ei. Condiţii? Aparatul cu care vrei să cucereşti lumea să aibă disponibil cel puţin un port USB. Se conectează acest device şi totul este gata. Chit că nu ai deloc sau un număr insuficient de porturi Ethernet, cu acest adaptor Etherwe-1000U de la AirLive te poţi conecta la orice reţea de calculatoare. Practic, nimic nu te limitează, el putând fi conectat atât la PC, cât şi la un MAC sau chiar la o consolă Wii. Peste tot avem compatibilitate 100%. Pe de altă parte, acest device este cea mai ieftină soluţie de a-ţi conecta consola la internet. Datorită funcţiilor specifice unei plăci de reţea, se poate conecta direct la modem sau la un router la o rată de transfer de 100 Mbps, cu mult peste cât oferă modulul wireless inclus în consola Wii de exemplu. Încă nu ai cucerit lumea?

Ofertant: Eta-2U, **Telefon:** 0256.220.287 **Preţ:** 67 Lei

Mustek MP86B



De obicei călătoriile lungi sunt de multe ori şi extrem de plictisitoare. Ai face orice să treacă timpul ceva mai repede. Ce zici de un film bun şi o cană de ciocolată caldă? Sună excelent, mai ales că avem la îndemână un astfel de player portabil etichetat Mustek. El oferă cam tot ce ai nevoie pentru a te destinde. Mustek MP86 poate să redea filme indiferent pe ce suport sunt: DVD, CD sau carduri de memorii SD sau MMC, codate în formatele AVI, MPEG1, 2 sau 4, DivX3, 4, 5, şi 6, sau XviD. De asemenea pe acelaşi ecran de 8 inchi, format wide 16:9, se pot viziona şi fotografiile pe care tocmai le-ai realizat. Sistemul audio, deşi e vorba de un sunet stereo, oferă o calitate surprinzător de bună. În ciuda speaker-elor sale foarte mici, sunetul este clar şi nederanjant. În situaţia în care doreşti să foloseşti acest device şi pe post de DVD player acasă, există posibilitatea de a-l conecta la un TV şi un sistem audio mai performant, controlând totul de la distanţă cu ajutorul unei mini-telecomenzi. Ai totuşi grijă să nu uiţi să-i încarci acumulatorii.

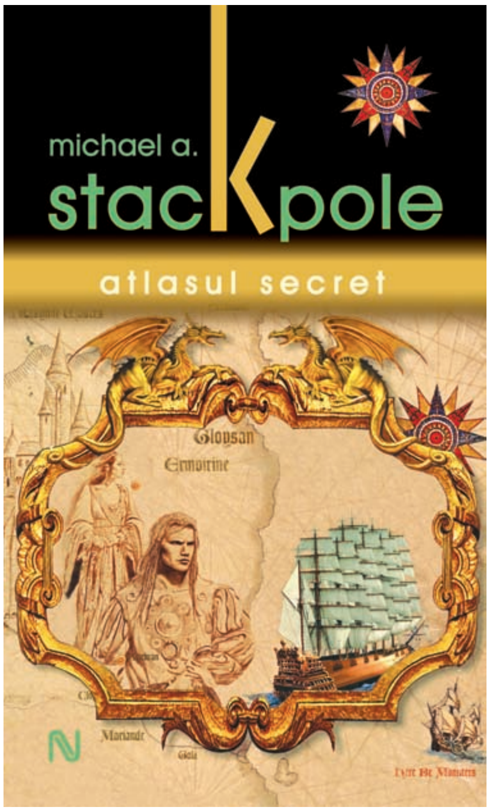
Ofertant: OKIT.ro, **Preţ:** 524 Lei

Titlu: Atlasul secret

Autor: Michael A. Stackpole

Colecţie: Nautilus

Traducător: Silviu Genescu



Pagină de autor: Michael A. Stackpole s-a născut în 1957, în Wassau, Wisconsin, şi este un celebru autor de romane fantasy şi science-fiction. În 1979 a obţinut diploma de licenţă în istorie la Universitatea din Vermont. Începând cu 1977, a lucrat ca designer pentru diferite companii producătoare de jocuri pe calculator, colaborând la multe producţii de mare succes. A scris primul său roman fantasy în 1986 (Talion: Revenant), care însă nu a fost publicat decât în 1997, deoarece s-a considerat că un volum de 175 000 de cuvinte este prea mare pentru un autor necunoscut. Începând cu 1987 a semnat trilogia Warrior, ce i-a adus consacrarea şi a stat la baza unui serial de animaţie televizat. Datorită popularităţii sale ca autor, a fost selectat să scrie mai multe romane în seria SF Star Wars. A semnat numeroase volume ce s-au bucurat de un real succes, atât la public, cât şi în rândurile criticii, printre care şi revoluţionara serie fantasy Dragon Crown War Cycle. Ultima sa trilogie, Epoca descoperirilor (în pregătire la Editura Nemira), reprezintă o nouă abordare neconvenţională a genului fantasy, creând un univers al magiei şi fantasticului unic în întregul spaţiu literar.

Prezentare: Atlasul secret este primul volum din trilogia fantastică The Age of Discovery, a cărei acţiune se petrece într-o lume în care magia este forţa supremă, o lume care nu exista... până în momentul când a fost desenată pe hartă.

Familia Anturasi din Nalenyr întocmeşte hărţi şi explorează teritoriile necunoscute ale lumii – un talent care o face mai valoroasă pentru Nalenyr decât toate comorile cunoscute ale celor Nouă Principate, căci explorările aduc relaţii comerciale, iar de aici rezultă aur, cu care prinţul Cyron poate antrena şi menţine o armată de mercenari helosundieni. De această dată însă, pe membrii familiei s-ar putea să-i coste viaţa, căci ceea ce descoperă Keles şi Jorim în ultima lor expediţie în necunoscut modifică întreaga lume, deschide răni vechi, eliberează puteri magice şi ameninţă o pace fragilă care a oprit, cândva, Urgia apocaliptică.

http://www.arielmotor.co.uk/

Eşti foarte mândru de Dacia ta tunată la MAXIM! Numărul cu 69 NFS spune fiecărui participant la trafic să se ferească dacă ai vreodată bani de benzină să ieşi o dată cu ea la o tură prin oraş. Toate abţibildurile cu flăcări, diavoli şi gagici de pe capotă sunt un semn clar că Dacia ta smulge asfaltul de pe şosea când apeşi acceleraţia până la fund. Nu fraiereşti pe nimeni când îţi moare motorul la semafor, toată lumea ştie că e un tertip şi nimeni nu se pune cu tine la o liniuţă. Acum a apărut o nouă maşină care bate tot ce s-a văzut până acum în materie de viteză, acceleraţie, cuplu motor şi celelalte chestii care oricum nu contează căci oricum nu ştii ce înseamnă. Se cheamă Ariel Atom şi nu are uşi, geamuri, acoperiş şi nici măcar parbriz. Pfft... da, nici măcar nu poţi să îi pui trapă sau casetofon cu auto reverse. Un jeg. Ce dacă ajunge de la 0 la 100 de kilometri pe oră în sub 3 secunde? Şi Dacia ta ar putea să facă acest lucru dacă nu ar fi toţi idioţii care vor să treacă strada sau care se opresc la semafor. Oricum, numai ca să vezi cum arată o maşină neterminată (să nu aibă ea loc pentru trapă şi casetofon...), intră pe link-ul de mai sus şi zgârie-i portiera cu cheia. Sau stai, că n-are.



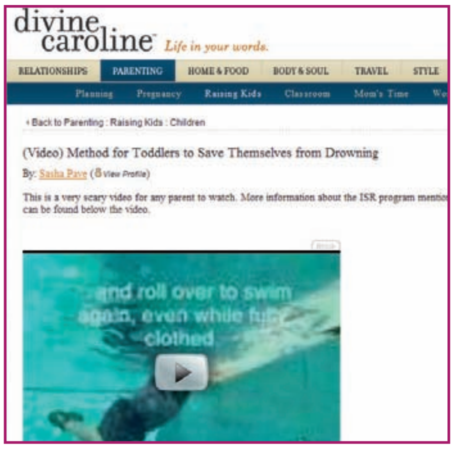
www.chriswetherell.com/hobbit

După ce tu şi băieţii aţi ras două bidoane de bere, aţi plecat val-vârtej la cinema, că aţi auzit că e un film cu zâne şi piticoţi la care se duc toţi copiii. Clar, prilej de făcut mişto, furat floricele şi turnat suc în cap la prostani. Filmul se chema Frăţia Inelului, dar parcă pe tine te-ar fi atras mai mult dacă se chema Frăţia Lănţicului. Că doar cu unul ca pe deget, spărgeai toate standardele de nesimţire cu el. Oricum, odată ajuns la film ţi-ai dat seama că te identifici foarte bine cu nişte piticoţi de pe ecran. Şmecher doar în gaşcă, mai bine fugi decât să porţi o discuţie în contradictoriu cu cineva cu cinci kile mai gras ca tine, dar mai tare în gură ca oricine din jur. Mai ales numele lor ţi-au plăcut. Ce n-ai da să te cheme şi pe tine Furrybottom, Dirtysleeves, Screwey Louie şi alte asemenea. Stai liniştit că m-am gândit eu la toate şi dacă intri pe link-ul din titlu ajungi la un generator de nume hobbitiene de l-ar lăsa şi pe Tolkien cu gura căscată.

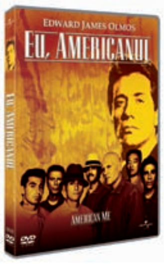


http://www.divinecaroline.com/article/22111/43396--video--method-toddlers-themselves-drowning?CMP=DC_0032_TAG

Să nu te sperie adresa prea lungă, nimeni nu o să vrea să te facă îţi vinzi buricul dacă o să reuşeşti să o citeşti din prima cursiv. Ştiu că e spaima ta de când eşti mic, de când te fenta Nea' Gigi că îţi fură nasul şi îl vinde la talcioc. Buricul tău este insignifiant pentru noi. Scopul nostru este altul. Îţi vrem casa. Ştim că nu este a ta şi că maică-ta nu ţi-ar trece-o în veci pe nume, dar şi că eşti perseverent şi că vei reuşi. Chiar dacă va trebui să îi dai în cap şi tot o vei face odată ş-odată. Oricum, ceea ce trebuie să faci momentan este să copiezi cumva adresa şi să te uiţi la videoclipul ce se va încărca dacă nu greşeşti vreo literă. Ce vei vedea? Cum îţi vei putea învăţa copiii să se salveze de la înec dacă nu ştiu să înoate. Adevărul e că e mult mai uşor să faci acest lucru decât să îi înveţi să înoate. Mai ales că ţie îţi e aşa de frică de apă încât faci duş doar o dată pe săptămână. Dar să ştii că este absolut firesc.



American Me
Eu, americanul



An: 1992
Regia: Edward James Olmos
Gen: Dramă
Distributie: Sal Lopez,Dyana Ortelli
Suport: DVD
Un produs UNIVERSAL PICTURES

Eu, americanul reprezintă filmul de debut al lui Edward James Olmos ca regizor şi prezintă lumea tragică, violentă a trei familii hispanico-americane în perioada 1943 – 1970. Perioadă în care cea mai bună şcoală a vieţii era închisoarea, cea care îi transforma pe puşti în criminali odioşi. Personajul principal este Santana, un cap interlop fără scrupule, condamnat la închisoare alături de doi camarazi de-ai săi. Împreună, cei trei formează o grupare imbatabilă, Mafia mexicană, care face legea în închisoare şi care, ulterior, va reprezenta puterea supremă în zonele din jurul cartierului lui Santana.

Atonement
Remuşcare



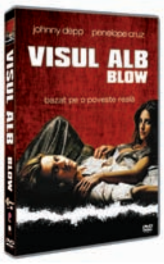
An: 2007
Regia: Joe Wright
Genul: Dramă
Distribuţie: Keira Knightley, James McAvoy, Romola Garai
Suport: DVD
Un produs UNIVERSAL PICTURES

Barb Wire
Barb Wire



An: 1992
Regia: David Hogan
Genul: Acţiune
Distribuţie: Pamela Anderson,Temuera Morrison,Victoria Rowell
Suport: DVD
Un produs UNIVERSAL PICTURES

Blow
Visul Alb



An: 1998
Regia: Ted Demme
Genul: Dramă
Distribuţie: Johnny Depp, Penelope Cruz, Franka Potente, Ray Liotta
Suport: DVD
Un produs UNIVERSAL PICTURES

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES Telefon: 021-408.30.40

Salut,

Pentru că ne-am relansat şi ne-am numit pe deasupra „LEVELUTIONARI", a venit vremea să cunoaştem dacă eforturile noastre au fost pe măsura aşteptărilor tale. LEVEL te invită să completezi chestionarul de mai jos pentru a putea fi mai aproape de aşteptările şi dorinţele tale.

Dacă vei decide să completezi acest chestionar, atunci te rugăm să răspunzi cât mai sincer posibil la întrebările de mai jos.

Ne-am gândit să îţi fie mai comod şi astfel îţi oferim posibilitatea completării online a chestionarului LEVEL, accesând adresa **http://chestionar.level.ro.**

Pentru accesarea paginii online, te rugăm să completezi codul unic inscripţionat pe DVD-ul acestei reviste.

Prin completarea chestionarului online sau prin trimiterea lui la adresa redacţiei, vei putea câştiga unul dintre cele 20 ABONAMENTE GRATUITE pe 3 luni la revista LEVEL.

1. De câte ori cumperi revista LEVEL pe an?

☐ lunar ☐ o dată la două luni
☐ o dată la trei luni ☐ o dată la 6 luni ☐ o dată pe an

2. Cum intri în posesia revistei?

☐ sunt abonat
☐ o cumpăr de la: ☐ chioşc ☐ benzinării
☐ Mall-uri Hypermarket/Cash&Carry

3. Care este motivul pentru care cumperi revista LEVEL: (maxim 3 variante de răspuns)

a) Titlurile de pe copertă ☐
b) Conţinutul ☐
c) Actualitatea informaţiei ☐
d) Utilitatea informaţiilor ☐
e) Jocul full ☐
f) Conţinutul DVD-ului ☐

4. La ce te uiţi prima dată când deschizi revista? (un singur răspuns)

a) Editorial ☐
b) Ştiri ☐
c) Rubrica Preview ☐
d) Rubrica Review ☐
e) Rubrica Special ☐
f) Bistro Dell'Arte ☐
g) Retro Zone ☐
h) Rubrica Hardware ☐
i) Rubrica Lifestyle ☐
j) Indie Games ☐
k) Mini games ☐

5. Cum apreciezi rubricile din LEVEL (2 – foarte slab, 10 – foarte bine)

	2	4	6	8	10
a)Editorial	☐	☐	☐	☐	☐
b)Ştiri	☐	☐	☐	☐	☐
c)Rubrica Preview	☐	☐	☐	☐	☐
d)Rubrica Review	☐	☐	☐	☐	☐
e)Rubrica Special	☐	☐	☐	☐	☐
f) Bistro Dell'Arte	☐	☐	☐	☐	☐
g)Retro Zone	☐	☐	☐	☐	☐
h)Rubrica Hardware	☐	☐	☐	☐	☐
i) Rubrica Lifestyle	☐	☐	☐	☐	☐
j) Indie Games	☐	☐	☐	☐	☐
k)Mini games	☐	☐	☐	☐	☐

6. Ce teme ai dori să mai fie abordate în cadrul revistei?

____
____
____

7. Cum apreciezi conţinutul DVD-ului la categoriile următoare (2 – foarte slab, 10 – foarte bine)

	2	4	6	8	10
a)Demo	☐	☐	☐	☐	☐
b)MODs	☐	☐	☐	☐	☐
c)Media	☐	☐	☐	☐	☐
d)Sceensaver	☐	☐	☐	☐	☐
e)Wallpapers	☐	☐	☐	☐	☐
f) Antivirus	☐	☐	☐	☐	☐
g)Drivers	☐	☐	☐	☐	☐
h)Freeware	☐	☐	☐	☐	☐
i) Patch	☐	☐	☐	☐	☐
j) Shareware	☐	☐	☐	☐	☐
k)Extra	☐	☐	☐	☐	☐

8. Cât reprezintă conţinutul DVD-ului în decizia ta de cumpărare a revistei?

☐ < 25% ☐ 25 - 50% ☐ 50 - 75%
☐ > 75%

9. Cum apreciezi în ansamblu calitatea jocului full din revistă?

a) Foarte Bună ☐
b) Bună ☐
c) Se poate mai bine ☐
d) Slabă ☐

10. Câte ore te joci pe săptămână?

a) 1-5 ore ☐
b) 5-10 ore ☐
c) peste 10 ore ☐

11. Din ce alte surse te informezi despre jocuri? (răspuns multiplu)

a) site-uri româneşti despre jocuri ☐
b) site-uri străine despre jocuri ☐
c) alte reviste ☐
d) târguri ☐
e) prieteni ☐
f) emisiuni TV ☐

12. Ce genuri de jocuri îţi plac mai mult? (maxim 3 variante de răspuns)

a) First Person Shooter (FPS) ☐
b) Real Time Strategy (RTS) ☐
c) Role Playing Game (RPG) ☐
d) Turn-Based Strategy (TBS) ☐
e) Adventure ☐
f) Action ☐
g) Real Time Tactics (RTT) ☐
h) Simulatoare de zbor/spaţiale ☐
i) Simulatoare auto/moto ☐
j) Simulatoare sportive ☐
k) Simulatoare economice ☐
l) Altele ☐

13. Dacă ar fi să alegi între variantele de mai jos, ce ai prefera? (un singur răspuns)

a) Jocuri full mai noi ☐
b) Articole mai bune ☐
c) Mai multe premii ☐
d) Un preţ mai mic al revistei ☐

14. Cum apreciezi noul aspect grafic al revistei?

☐ Foarte bun ☐ Bun ☐ Mai puţin bun
☐ Slab ☐ Foarte slab

15. Acordă o notă de la 2 (foarte slab) la 10 (foarte bun) pentru redactorii LEVEL

	2	4	6	8	10
a)cioLAN	☐	☐	☐	☐	☐
b)KiMO	☐	☐	☐	☐	☐
c)Koniec	☐	☐	☐	☐	☐
d)Marius Ghinea	☐	☐	☐	☐	☐
e)BogdanS	☐	☐	☐	☐	☐
f) Locke	☐	☐	☐	☐	☐

16. Ce sugestii şi/sau critici ai pentru revistă sau redactori?

____

____

____

17. Ce tipuri de evenimente ți-ai dori să fie organizate de LEVEL?

____

____

____

18. Vizitezi site-ul www.level.ro ?

a) da ☐
b) nu, pentru că nu am acces la internet ☐
c) nu, din alt motiv ______________________________

19. Cât cheltuieşti pe produse IT&C/an?

- sub 100 de EURO ☐
- între 100-300 de EURO ☐
- peste 300 de EURO ☐

20. Achiziționezi produse prin intermediul magazinelor online?

Da ☐
Nu ☐

21. Care este valoarea cumpărăturilor pe internet pe care le faci lunar?
(pentru cei care au răspuns „Da" la întrebarea anterioară)

a) Sub 100 lei ☐
b) 101 – 800 lei ☐
c) 801 – 2.000 lei ☐
d) 2.001 – 5.000 lei ☐
e) Peste 5.000 lei ☐

22. Ce modalități de plată preferi când faci achiziții pe internet?

a) Card de credit ☐
b) SMS ☐
c) Paypal ☐
d) Plata ramburs ☐
e) Transfer bancar ☐
f) Altele. Vă rugăm să le specificați ______________________________

23. Ce alte reviste mai citeşti? (răspuns multiplu)

a) CHIP Computer & Communications ☐
b) PC Games ☐
c) PC Magazine ☐
d) B24FUN ☐
e) XtremPC ☐
f) Computer Bild ☐
g) PC Practic ☐
h) CHIP Special ☐
i) CHIP FOTO VIDEO ☐
j) FHM ☐
k) Bravo ☐
l) Academia Cațavencu ☐
m) Autoshow ☐
n) Aventuri la Pescuit ☐
o) National Geographic ☐
p) ProMotor ☐
q) Şapte Seri ☐
r) PRO Sport ☐
s) Quattro Ruote ☐
t) Reviste de jocuri din străinătate ☐

24. Cum îți petreci timpul liber?

a) Mă uit la televizor ☐
b) Ascult muzică/radio ☐
c) Practic un sport cu regularitate ☐
d) Citesc ☐
e) Mă întâlnesc cu prietenii ☐
f) Mă joc pe calculator ☐
g) Navighez pe internet ☐
h) Ies în oraş cel puțin săptămânal ☐
i) Ies seara în oraş să mă distrez cel puțin săptămânal ☐
j) Ies din localitate în week-end cel puțin lunar ☐

25. Ce fel de categorii de website-uri accesezi?

a) Site-urile cotidienelor/revistelor ☐
b) Site-uri de ştiri ☐
c) Site-uri de business ☐
d) Site-uri de locuri de muncă ☐
e) Magazine online ☐
f) Site-uri de divertisment ☐
g) Site-uri de muzica ☐
h) Site-uri de sport ☐
i) Site-uri de auto/moto ☐
j) Site-uri generale ☐
k) Te rugăm să nominalizezi care sunt site-urile cele mai frecventate de tine
....

26. Ce fel de programe de televiziune vizionezi?

a)Ştiri ☐
b)Emisiuni de afaceri ☐
c)Talk-show-uri ☐
d)Filme ☐
e)Show-uri de muzică ☐
f) Show-uri de divertisment ☐
g)Ştiri sportive ☐
h)Jocuri sportive ☐
i) Programe auto ☐
j) Ştiință şi tehnologie ☐
k)Programe culturale ☐
l) Altele. Care anume? ....

27. Ce fel de posturi radio asculți?

a. Posturi locale. Care anume? ....
b. Posturi naționale:
Europa FM ☐
Kiss FM ☐
Radio 21 ☐
c. Altele. Care anume? ....

28. Vârsta

a) sub 14 ani ☐
b) 15-18 ani ☐
c) 19-30 ani ☐
d) peste 30 ani ☐

29. Ocupația

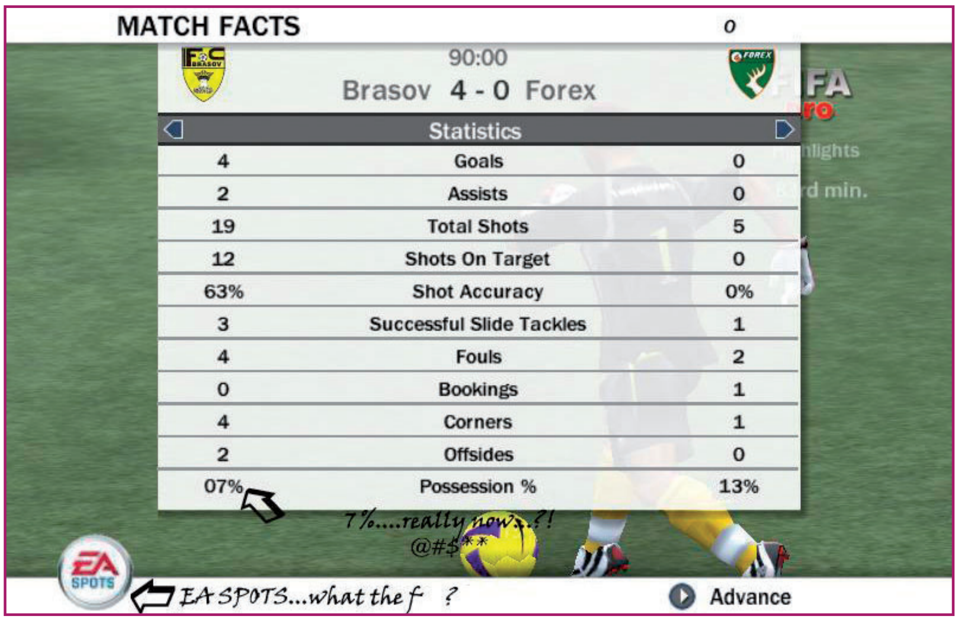
a) elev ☐
b) student ☐
c) angajat la firmă de stat ☐
d) angajat la firmă privată ☐
e) om de afaceri/liber profesionist/întreprinzător ☐
f) specialist ☐
g) şef departament ☐
h) manager/poziție executivă ☐
i) şomer ☐

30. Venitul familiei/lună?

sub 1.000 lei ☐ 1.001 – 2.000 lei ☐
2.001 – 3.000 lei ☐ 3.001 – 5.000 lei ☐
Peste 5.000 lei ☐

Îți mulțumim. Informațiile de mai sus nu vor fi folosite în scop comercial şi nu vor fi date publicității individual, ci sub formă statistică. Te rugăm să ne confirmi adresa de corespondență, pentru a-ți putea trimite revista în cazul în care vei fi unul dintre câştigătorii celor 20 de abonamente.

Nume, prenume							
Str.		Nr.		Bl.		Sc.	Ap.
Localitate							
Cod Poştal		Județ					



Imagine trimisă de justmikey
Dude, WTF!



Imagine trimisă de cosmin23nw
Dacă nu dă gol acum, îl dă Piţi afară din echipă.



Imagine trimisă de cosmin23nw
Cineva i-a clonat. Altfel nu-mi explic.
Dar şi scorul?



Imagine trimisă de Campean Radu
Hai mă băieţi, ce naiba, iarăşi?



Imagine trimisă de cosmin23nw
Vai de fundul lui!



Imagine trimisă de Csaba Czank
In your face!



Imagine trimisă de Csaba Czank
Singur împotriva tuturor.

Câştigătorul din acest număr este justmikey.

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa patch@level.ro.

LEVEL EXTREM



Dă-te cu LEVEL şi cu parapanta

Dacă te consideri un LEVELuţionar adevărat şi ai sânge-n vine, LEVEL te provoacă pe tine şi pe încă un prieten la o tură cu parapanta pe undeva prin împrejurimile Braşovului. Noi punem la bătaie echipamentul şi specialistul care te ţin în viaţă, iar tu scoţi la înaintare curajul necesar pentru a te arunca în gol cu o batistă în spinare.

Îţi plac senzaţiile tari?

Demonstrează-ne!

Specialistul nostru este **Istvan Ferencz**, înregistrat cu "Licenţă de pilot planoare ultra uşoare", nr. 0367, eliberată în anul 2006 de Aeroclubul României, la clasa „**Parapante**" - „Pilot zbor uşor".

Înscrie-te la concursul LEVEL EXTREM!

Nume, prenume ____________________

Cod numeric personal ____________________

Str. ______ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____________________

Cod Poştal ______ Judeţ ____________________

Telefon ______ e-mail ____________________

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 august 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna septembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii.

PCCENTER.RO

COOLER MASTER

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă un set de căşti Altec Lansing UHP 336

Cine este producătorul jocului Bookworm Adventures?

a. Netdevil ☐

b. Stardock ☐

c. PopCap Games ☐

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în review-ul dedicat jocului Bookworm Adventures din acest număr al revistei.

IULIE 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 august 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna septembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

PCCENTER.RO

COOLER MASTER

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă un set de boxe Altec Lansing VS2420

Pentru ce platformă este prezentat jocul Ghost Squad în revista LEVEL?

a. Xbox 360 ☐

b. PlayStation 3 ☐

c. Wii ☐

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în review-ul dedicat jocului Ghost Squad din acest număr al revistei.

IULIE 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 august 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna septembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

PCCENTER.RO

COOLER MASTER

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă 3 seturi de căşti Altec Lansing CHP121

Care este echivalentul în kilometri al unui an lumină?

a. 9461 km ☐

b. 9461 miliarde de km ☐

c. 9461 de milioane de km ☐

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în review-ul dedicat jocului Mass Effect din acest număr al revistei.

IULIE 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 august 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna septembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Câştigă un joc Rayman Raving Rabbids pentru PC

CONCURS LEVEL ŞI



Cine a spus „un general bun câştigă bătălia încă dinainte de începutul acesteia”?

a. Napoleon Bonaparte ☐

b. Ion Iliescu ☐

c. Sun Tzu ☐

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în rubrica Retro a acestui număr al revistei.

IULIE 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 august 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna septembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Câştigă un Hercules Deluxe Optical Glass

CONCURS LEVEL ŞI

Hercules



Când a apărut primul joc 3D de fotbal?

a. 1978 ☐

b. 1976 ☐

c. 1979 ☐

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul Fotbalul - de la realitate la joc video.

IULIE 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 august 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna septembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Câştigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul Blow

CONCURS LEVEL ŞI

EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES



Cine a regizat filmul Visul Alb?

a. Edward James Olmos ☐

b. Ted Demme ☐

c. David Hogan ☐

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în secţiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

IULIE 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 august 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna septembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Câştigă un joc Age of Conan: Hyborian Adventures Collectors Edition

CONCURS LEVEL ŞI

GameShop.ro



Care este nivelul maxim la care poţi ajunge în Age of Conan?

a. 60 ☐

b. 70 ☐

c. 80 ☐

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

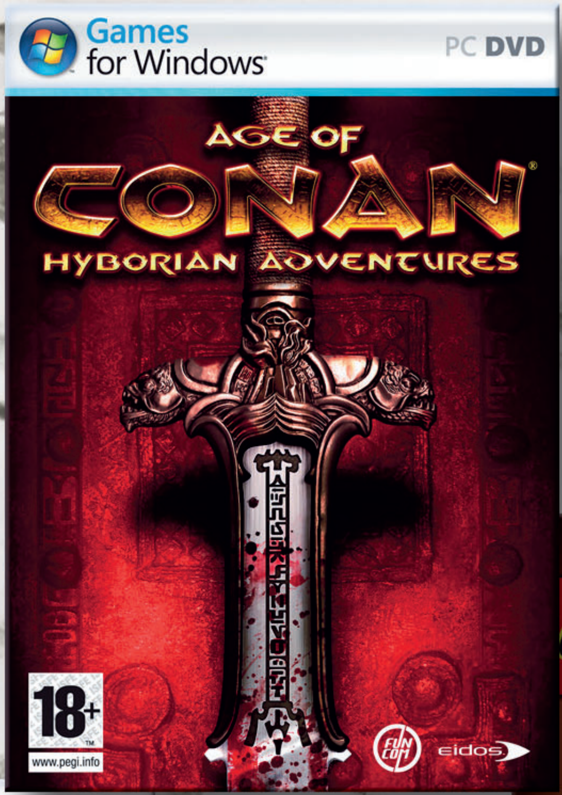
Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul dedicat jocului Age of Conan din acest număr al revistei.

IULIE 2008

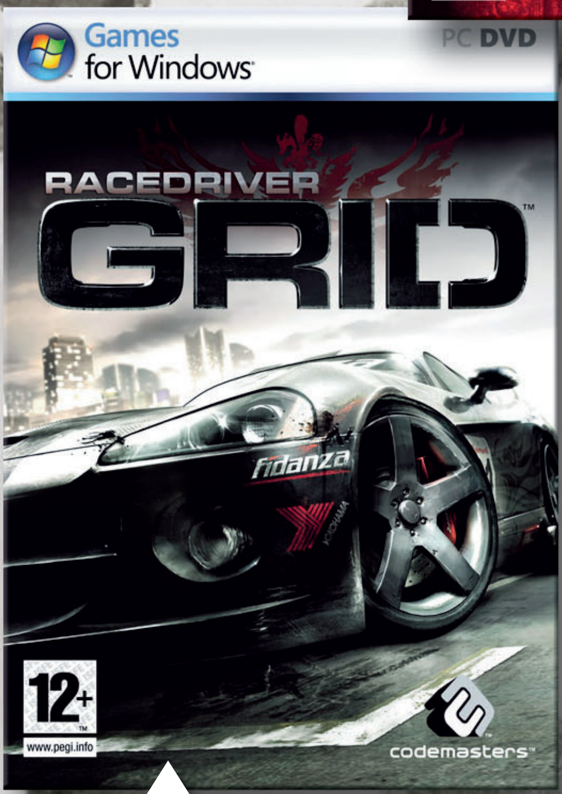
Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 august 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna septembrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



Barbarul îți bate
în poartă



Aventuri de plastic



Şoferie, vis de neuitat...

Ţi-e frică
de întuneric?





La cumpărarea revistei, primești GRATUIT un set de baterii





CAUTĂ REVISTA LA CHIOȘCURI ÎNCEPÂND CU JUMĂTATEA LUNII IUNIE!